BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK

SOFTWARE 2000
Programmiert auf gute Unterhaltung

HANDBUCH 2

Beschreibung der Funktionen

VIREN-WARNUNG

Die von uns gelieferten Original-Spieldisketten *BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK* sind garantiert frei von Viren. Halten Sie die Original-Disketten immer gegen Beschreiben geschützt, im besonderen, wenn Sie das Spiel von Diskette spielen und nicht auf einer Festplatte installieren. Fertigen Sie sich in diesem Fall unbedingt Spiel-Kopien an.

Um zu verhindern, daß das Programm durch das Einwirken eines Virus zerstört wird, sollten Sie vor jedem Laden des Programmes von Diskette den Rechner und alle angeschlossenen Geräte (zweites Laufwerk, Monitor, etc.) für mindestens 60 Sekunden ausschalten. Nur so können Sie sicher sein, daß sich kein Virus im Speicher des Rechners gehalten hat.

Software 2000 erkennt keine Gewährleistungs-Forderungen an, wenn das Programm oder Daten des Programmes ganz oder in Teilen durch die Einwirkung eines Viren-Programmes oder durch den Einsatz eines Viren-Protektors oder ähnlichen Tool-Programmes zerstört oder verändert wurden.

© 1994 Software 2000, 23701 Eutin
Alle Rechte vorbehalten, Wiedergabe, auch auzugsweise, nur mit ausdrücklicher Genehmigung durch Software 2000.

Die nun folgende Anleitung beschreibt die einzelnen Funktionen des Programms. Bevor Sie diese Anleitung lesen, sollten Sie das *Handbuch 1: Installation und Einführung* gelesen haben. Außerdem wird Ihnen dieses Handbuch häufiger als Nachschlagewerk dienen.

WICHTIG:

Lassen Sie das Produkt bei uns unbedingt registrieren, indem Sie die Registrierungskarte (*Die Registrierungskarte finden Sie im Handbuch 1: Installation und Einführung*) ausgefüllt an uns zurücksenden. Nur so können wir Sie auch über Produktverbesserungen und Weiterentwicklungen auf dem Laufenden halten.
Auch wenn Sie unsere neuen Erweiterungen (Editor-Diskette, Paßfoto-Service und Netzwerk-Modem-Option) zum Bundesliga Manager Hattrick nutzen möchten, müssen Sie sich zuerst bei uns registrieren lassen.

Näheres zur Registrierung und unsererem Hotline-Service können Sie auf Seite 8 nachlesen.

Wir möchten uns hiermit nochmals bei allen Personen und Firmen und insbesondere beim Deutschen Fußballbund bedanken, die durch Ihre direkte und indirekte Mitarbeit dieses Projekt erst ermöglicht haben.

Software 2000, Werner Krahe und Jens Onnen

I.REGISTRIERUNG UND HOTLINE . . . . . Seite 8

II. ALLGEMEINES . . . . . Seite 9

III. DAS EINGABEFELD . . . . . Seite 10

IV. GRUNDEINSTELLUNGEN . . . . . Seite 11

V. WER SPIELT MIT ? . . . . . Seite 13

VI. DER SCHREIBTISCH . . . . . Seite 16

Die Menü-Leiste des Schreibtischs

PAPIERKORB . . . . . Seite 18
MANAGER . . . . . Seite 18
VEREINE . . . . . Seite 19

SONSTIGES . . . . . Seite 19
EIGENE TABELLENPLÄTZE . . . . . Seite 19
TABELLENPLÄTZE DER GEGNER . . . . . Seite 19
KONTOSTAND . . . . . Seite 19
WARNLAMPEN . . . . . Seite 20
IHR ANSEHEN BEI DEN FANS . . . . . Seite 21
KALENDER . . . . . Seite 21
DIE LETZTEN SECHS SPIELE . . . . . Seite 21
DIE LETZTEN ERGEBNISSE GEGEN IHRE GEGNER . . . . . Seite 21
EIGENER TABELLENPLATZ UND STÄRKEN . . . . . Seite 21
TABELLENPLATZ UND STÄRKE DER GEGNER . . . . . Seite 21
NACHRICHTENFENSTER . . . . . Seite 22
AUTOMATIKEINSTELLUNGEN . . . . . Seite 23
SPIELART UND GEGNER . . . . . Seite 23
EIGENES WAPPEN . . . . . Seite 23
WAPPEN DES GEGNER . . . . . Seite 23
MANAGERKOPF . . . . . Seite 23
MANAGERNAME . . . . . Seite 24
NAME IHRES VEREINES . . . . . Seite 24
NAME IHRES GEGNERS . . . . . Seite 24
MENÜDESIGN SPEICHERN/LADEN . . . . . Seite 24
STECKDOSE . . . . . Seite 24

Die Funktionen des Schreibtischs

BILANZ . . . . . Seite 26
NEUER SPIELER . . . . . Seite 27
LIGA-TABELLEN . . . . . Seite 29
LIGASPIELE . . . . . Seite 32
STÄRKEN . . . . . Seite 33
AUFSTELLUNG . . . . . Seite 34
ERFOLGE . . . . . Seite 48
ÜBRIGE SPIELE . . . . . Seite 48
FREUNDSCHAFTSSPIELE . . . . . Seite 51
VERLEGEN . . . . . Seite 52
KALENDER . . . . . Seite 52
HALLEN-TABELLE . . . . . Seite 53
LADEN . . . . . Seite 53
SPEICHERN . . . . . Seite 55
ANSTOSS . . . . . Seite 56
TOTO-TIP . . . . . Seite 56
BANK . . . . . Seite 57
TRAININGSLAGER . . . . . Seite 63
TRAINING . . . . . Seite 64
TRANSFER . . . . . Seite 66
TAKTIK . . . . . Seite 71

EINSTELLUNGEN . . . . . Seite 72
TORSCHÜTZEN . . . . . Seite 81
WERBUNG . . . . . Seite 81
STADION . . . . . Seite 83
STATISTIK . . . . . Seite 88
UMFELD . . . . . Seite 93
FAIRPLAY . . . . . Seite 94
HIGHSCORE . . . . . Seite 94
VERTRÄGE . . . . . Seite 95

VI. DER SPIELTAG . . . . . Seite 99

VII. DIE SPORTSCHAU . . . . . Seite 102

VIII. ABKÜRZUNGEN IM SPIEL . . . . . Seite 103

IX. ERWEITERUNGEN . . . . . Seite 104

ANHANG A: INTERESSANTES ZUM THEMA FUßBALL . . . . . Seite 106

I. REGISTRIERUNG UND HOTLINE

Dem *Handbuch 1: Installation und Einführung* liegt eine Registrierungskarte bei. Nur mit dieser können Sie sich als BMH-Kunde registrieren lassen und nur als solcher den Support von SOFTWARE 2000 nutzen.

WICHTIG:
Notieren Sie sich Ihre persönliche Registrier-Nummer. Schicken Sie unbedingt die Registrierungskarte sofort nach dem Kauf ausgefüllt an uns zurück. Nur dann können wir Ihnen bei Problemen weiterhelfen und nur dann haben Sie die Möglichkeit, unseren Hotline-Service zu nutzen, der Ihnen gerne Tips und Hilfen bietet.

Ist eine der Disketten in der Spielepackung defekt, dann schicken Sie diese (und sonst nichts) in einem geeigneten Umschlag an:

SOFTWARE 2000
Stichwort: „Umtausch BMH"
Postfach 110

23691 Eutin

Eventuell mitgeschickte Verpackungen/Handbücher erschweren uns die Arbeit und verzögern so die Bearbeitung.
Bei Problemen mit Ihrem Computersystem geben Sie bitte eine genaue Beschreibung der Konfiguration (Rechner-Typ, Betriebssystem, Peripherie, etc.) und des Fehlers dazu an.

Nur registrierte Kunden können unsere Telefon-Hotline nutzen. Sie erreichen uns

MONTAGS bis FREITAGS
von 11 bis 13 Uhr und von 14 bis 18 Uhr
unter: 0 52 41 - 98 60 10

HINWEIS:
Wenn Sie sich bei uns registrieren lassen, dann können Sie auch die Erweiterungen (Editor-Diskette, Paßfoto-Service und Netzwerk-Modem-Option) zum BMH erwerben. Diese Erweiterungen gibt es nur für registrierte Kunden und nur direkt über Software 2000.

Nähere Hinweise zu den einzelnen Erweiterungen (Kosten, Abwicklung usw.) finden Sie am Ende dieses Handbuchs (ab Seite 27).

II. ALLGEMEINES

Das Programm wird mit der Maus kontrolliert. Buttons und Funktionen werden aktiviert, indem der Maus-Zeiger auf das gewünschte Button oder Feld gezogen und dann die linke Maus-Taste gedrückt wird.

Allgemein gilt: Sie verlassen eine Funktion, indem Sie die rechte Maus-Taste drücken.

Nur in besonderen Fällen hat die rechte Maus-Taste andere Aufgaben oder wird eine Funktion auf anderem Weg als mit der rechten Maus-Taste verlassen.

In der Anleitung benutzen wir zugunsten einer besseren Lesbarkeit die Abkürzungen

LMT für linke Maus-Taste.
RMT für rechte Maus-Taste.
DFB für Deutscher Fußball Bund.
sowie **BMH** für BUNDESLIGA MANAGER Hattrick.

Im Text werden immer wieder Farben angegeben, in denen Bildschirm-Ausgaben erfolgen. Diese können je nach Monitor und Rechner-System leicht variieren. Dies gilt im Besonderen für die 32-Farben-Amiga-Version.

Einigen wir uns noch auf einige Begriffe der Bedienung:

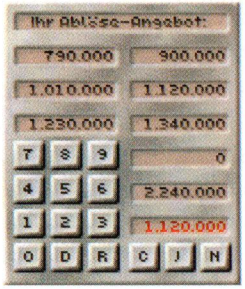
BUTTON: Längliche, blau schraffierte Felder, die die Funktion eines Knopfes übernehmen. Die Beschriftung des Buttons gibt dessen Funktion an. Ein solcher Knopf kann Funktionen ein- oder umschalten. Bei Umschaltern unterscheiden wir dann noch die Möglichkeiten des Mehrfach- und des Einfach-Umschalters. Wenn nötig wechselt der Knopf seine Beschriftung. Aktivierte Buttons werden in hellblau dargestellt.

ICON: Ein grafisches Symbol, das im Programm zur aktivierung von Funktionen verwendet wird.

LANGDRUCK: Drücken und halten Sie die LMT für etwa 2 Sekunden um eine Funktion auszulösen, die nicht mit einem speziellen Icon oder Button aufgerufen werden kann.

LAST-MINUTE-INFOS:
Falls es gegenüber dieser Anleitung im Programm zu technischen Änderungen kommt, die sich erst nach Druckbeginn ergeben haben, finden Sie hierzu Anmerkungen in einer "LiesMich"-Datei, die sich auf der ersten Programmdiskette befindet. Sie können diesen Text im Menüpunkt EINSTELLUNGEN mittels des entsprechenden Buttons READ-ME einsehen.

III. DAS EINGABEFELD



In manchen Funktionen des Programmes müssen Werte eingegeben werden. Immer wenn dies nötig wird, erscheint ein Eingabefeld. Das Eingabefeld kann frei verschoben werden, um z.B. verdeckte Daten wieder sichtbar zu machen. Setzen Sie dazu den Maus-Zeiger auf die Überschrift des Eingabefeldes und drücken und halten Sie die LMT. Wenn Sie nun die Maus verschieben, ziehen Sie das Eingabefeld mit. Lassen Sie die LMT wieder los, wenn das Feld an der gewünschten Position steht.

Die Überschrift des Feldes gibt an, welcher Wert eingegeben werden soll. Die sechs Werte unter der Überschrift geben Vorschlagswerte an, die einen für die jeweilige Eingabe sinnvollen Bereich abgrenzen. Sie können diese Zahlen mit der LMT direkt übernehmen.

Rechts neben dem Ziffernfeld stehen über der roten Eingabezeile der kleinste und der größte mögliche Eingabe-Wert. Auch diese Zahlen können mit der LMT direkt übernommen werden.

Die Eingabe kann aber auch über die Zifferntasten der Tastatur oder des Ziffernblocks, oder mit der LMT über die Ziffern-Knöpfe des Eingabefeldes erfolgen. Der eingestellte Wert wird rot dargestellt.

Der Knopf C (**C**lear) oder die Leertaste setzt die Eingabe auf „0" (Null) zurück.

Die *Delete*- oder *Backspace*-Taste löscht die jeweils zuletzt eingegebene Ziffer.

Der Knopf J oder die Taste *Return/Enter* übergibt die Eingabe.

Der Knopf N oder die RMT bricht die Eingabe ab, es wird kein Wert übergeben.

Der Knopf R (**R**eset) setzt den vorher eingestellten Wert wieder ein.

Der Knopf D (entspricht der Taste **D**elete) löscht die letzte Stelle des Eingabewertes.

IV. GRUNDEINSTELLUNGEN

Bevor Sie die Kontrolle Ihres Vereines übernehmen, gilt es einige grundsätzliche Einstellungen für das Spiel vorzunehmen. Mit der LMT ändern Sie die Einstellungen. Klicken Sie dazu die Plus- oder Minus-Felder, bzw. direkt die drei Funktions-Buttons am unteren Bildrand an.

Nachdem Sie die Intro-Bilder mit der LMT verlassen haben, stehen Ihnen die folgenden Möglichkeiten offen:

SPIELDAUER

Wählen Sie zwischen einem Spiel über eine Saison, über zwei, drei oder vier, oder wählen Sie die „lazy eight", die liegende Acht des Endlos-Spieles. Entsprechend dieser Einstellung wird nach der eingestellten Zahl von Jahren das Spiel beendet - außer natürlich im Endlos-Modus.

Im 1-Jahres-Modus werden die Werbeverträge bereits beim Spielstart vom Computer festgelegt, da der Zeitraum für eine angemessene Vertragsauswahl zu knapp ist. Der entsprechende Menüpunkt ist gesperrt.

Außerdem verfügen Sie über ein etwas besser ausgestattetes und größeres Stadion und nehmen am Wettbewerb um den UEFA-Pokal teil, sofern Sie das Spiel in der Bundesliga beginnen.

SCHWIERIGKEIT

Das gewählte Level wird durch die Zahl der Bälle dargestellt. 1 Ball steht also für Level 1, 10 Bälle für das höchste Level, Level 10. Es ist sicher einfacher, sich mit den vielen Funktionen des Programmes vertraut zu machen, wenn Ihnen die Computer-Gegner nicht ständig das finanzielle Wasser abgraben und Sie ein ums andere Mal in den Ruin treiben. Starten Sie das Programm zum Kennenlernen

in einem niedrigen Level. Im Level 1 - 1 Ball gesetzt - verfügen Sie neben niedrigeren Anforderungen über unendlich viel Geld. Ihr Konto wird konstant mit 3.000.000 Mark geführt - Ausgaben fallen für Sie NIE an !

MITSPIELER

Haben Sie Freunde eingeladen? Oder wollen Sie gegen sich selbst antreten? Bis zu vier Mitspieler können am Wettstreit um die Meisterschaft antreten. Es ist aber auch möglich, einen neuen Mitspieler erst später in das Programm aufzunehmen (s.u.).

MODUS

Das Programm kann in drei Modi gespielt werden. Je höher der Modus ist, desto mehr Funktionen stehen zur Verfügung. Diese Einstellung dient auch dazu, sich langsam mit dem Programm vertraut machen zu können. Bei mehreren Mitspielern wird der Ablauf des Spieles beschleunigt.

Für die Freunde unserer Fußball-Manager-Serie: Der Umfang der Funktionen orientiert sich im Allgemeinen im Modus I am BUNDESLIGA MANAGER und im Modus II am BUNDESLIGA MANAGER PROFESSIONAL.

DEUTSCHLAND-KARTE

Wenn Sie alleine gegen den Computer antreten, können Sie den Liga-Modus abschalten. Klicken Sie die Deutschland-Karte mit der LMT an. Erneutes Anklicken gibt den Liga-Modus wieder frei.

WELTKUGEL

Nicht jeder möchte sich gleich mit der WM herumschlagen. Wenn Sie die Weltkugel mit der LMT anklicken, wird der WM-Modus ausgeschaltet.
Ist der WM-Modus aktiv, übernehmen Sie automatisch die Funktion des Bundestrainers, wenn

- Sie alleine spielen

oder

- Sie mit mehreren Managern wettstreiten, aber von allen den besten Tabellenplatz erreicht haben.

ACHTUNG: Die Erläuterungen zum WM-Modus gelten in gleicher Weise für den EM-Modus, da beide Wettbewerbe nur zusammen integriert sind.

Natürlich können nie beide Modi, Liga-Modus und WM-Modus, gleichzeitig ausgeschaltet werden. Dann hätten Sie das Spiel gar nicht erst zu starten brauchen.

DISKETTE

Eine wichtige Funktion ist der Start eines alten Spielstandes, den Sie zu anderer Zeit auf Diskette oder Festplatte gesichert haben. Wenn Sie die Diskette anklicken, wird die Funktion LADEN aufgerufen, die weiter hinten im Handbuch eingehend erläutert wird. Wählen Sie den gewünschten Spielstand, den Sie weiterspielen möchten.

Wenn Sie die Funktion versehentlich aufgerufen haben, drücken Sie einfach die RMT.

Haben Sie sich, gegebenenfalls mit Ihren Freunden, auf die gewünschten Grundeinstellungen geeinigt? Dann geht's weiter: Drücken Sie die RMT.

V. WER SPIELT MIT ?

Für jeden Mitspieler müssen nun der Name, sein Verein, die Start-Liga, die Stärke des Vereines und das Konterfei eingestellt werden. Klicken Sie mit der LMT die Überschrift oder die Einstellung an, die geändert werden soll.

MANAGERNAME

Geben Sie Ihren Namen mit bis zu 20 Zeichen über die Tastatur Ihres Rechners ein. Drücken Sie die Taste *Return* oder *Enter*, um den Namen zu übergeben.

VEREIN

Sie können neben der Überschrift auch das Vereinswappen anklicken. Es wird die erste Seite der möglichen Vereine mit ihren Wappen eingeblendet. Sie wählen Ihren Wunschverein, indem Sie das Wappen des Vereines mit der LMT anklicken. Wenn Sie den Maus-Zeiger über die Wappen ziehen, werden unten im Fenster die dazugehörenden Namen eingeblendet. Ist Ihr Verein auf dieser Seite nicht zu finden, klicken Sie im unteren Bereich eine andere Liga an. Die Wappen der Mannschaften der nun gewählten Liga werden angezeigt.

Neben den Ligen - Bundesliga, Zweite Liga, Regionalliga A und B, Oberliga - finden Sie weitere Vereine unter ZUSATZTEAMS A und ZUSATZTEAMS B. Diese Mannschaften sind keiner Liga zugeteilt, können von Ihnen aber genauso zu Meisterehren geführt werden, wie die Vereine der fünf Ligen.

Wenn Sie ein Wappen angeklickt haben, wird es mit einem roten Häckchen markiert. Dieser Verein kann nun von keinem anderen Mitspieler gewählt werden. Es ist Ihre Mannschaft. Wenn Sie den falschen Verein gewählt haben, klicken Sie einfach den richtigen an, um Ihre Wahl zu korrigieren.

Falls der BMH für einen Verein kein Wappen bereitstellt, erscheint stattdessen ein kleiner Computer. Der Grund für das fehlende Wappen ist dann meist mangelnde Kooperationsbereitschaft des jeweiligen Clubs, der sein Wappen für dieses Spiel nicht freigegeben hat. Wir müssen das leider respektieren...

Sie verlassen das Fenster zur Einstellung des Vereines mit der RMT.

STARTLIGA

In welcher Liga wollen Sie den Verein übernehmen? Sie können wählen zwischen Bundesliga, Zweite Liga, Regionalliga A, Regionalliga B, oder ganz von unten aus der Oberliga starten.

VEREINSSTÄRKE

In welchem Bereich der gewählten Startliga soll Ihre Mannschaft leistungsmäßig vor der ersten Saison stehen? Sie bestimmen, ob Ihre Mannschaft dem Mittelfeld, dem oberen oder dem unteren Drittel der Liga angehört.

Paßbilder

Wenn Ihr Name, der Ihres Vereines, seine Stärke und Start-Position bestimmt sind, brauchen Sie noch eine Identifikation. Wählen Sie mit der LMT aus den 12 Charakteren Ihr Alter-Ego für den BMH. Beachten Sie auch unseren Paßfoto-Service (Am Ende dieses Handbuches ab Seite 105).

Nachdem nun alle Einstellungen für den ersten Spieler gemacht wurden, drücken Sie die RMT. Zur Sicherheit werden noch einmal alle Daten in einem Fenster angezeigt. Stellen Sie fest, daß eine Einstellung doch nicht Ihren Vorstellungen entspricht, klicken Sie mit der LMT das Feld „NEIN" an. Sie können nun alle Einstellungen korrigieren. Wenn Sie „JA" anklicken, übergeben Sie die Kontrolle an den nächsten Mitspieler, der nun seine Einstellungen vornimmt, oder wenn alle Mitspieler ihre Daten eingegeben haben, beginnt das Spiel.

Wenn ein weiterer Mitspieler seine Daten eingibt, werden gewählte Vereine und vergebene Paßbilder mit einem Kreuz markiert, damit sie nicht versehentlich nocheinmal gewählt werden. Die Eingaben werden wieder mit der RMT beendet. Und wenn der letzte Mitspieler seine Daten eingegeben hat, geht's endgültig los.

In der Zwischensequenz werden die Vereine angezeigt, die um den UEFA-Pokal, den Pokal der Landesmeister oder den Pokal der Pokalsieger kämpfen. Drücken Sie eine Maus-Taste, um in das nächste Bild zu kommen.

Es folgt die Auslosung der ersten Runde des DFB-Pokal-Wettbewerbes. Die Auslosungsprozedur kann von Ihnen mit der LMT abgebrochen werden.
Wenn Sie im 1-Jahres-Modus starten und als Startliga Bundesliga gewählt haben, können Sie der Auslosung der Paarungen des Wettbewerbs um den UEFA-Pokal beiwohnen, für den Sie automatisch qualifiziert sind.

Danach kommen Sie dann in das Hauptmenü, Ihrem Schreibtisch.

VI. DER SCHREIBTISCH

Abhängig vom gewählten Modus sind eine Reihe von Funktionen Ihres Schreibtisches abgeschaltet. Nur im Modus III sind alle Bereiche offen.

Folgende Funktionen stehen im Modus I zur Verfügung:

NEUER SPIELER

LIGA-TABELLEN, LIGASPIELE, STÄRKEN, AUFSTELLUNGEN, ERFOLGE, ÜBRIGE SPIELE

KALENDER, LADEN, SPEICHERN, ANSTOSS

BANK, TRAININGSLAGER, TRANSFER, TAKTIK, EINSTELLUNGEN, TORSCHÜTZEN

STADION, STATISTIK, FAIRPLAY

Im Modus II kommen zu den Funktionen des Modus I einige hinzu:

HALLEN-TABELLEN, TOTO-TIP

TRAINING

WERBUNG, UMFELD, HIGHSCORE, VERTRÄGE

Im Modus III werden die Funktionen des Modus II um drei weitere ergänzt:

BILANZ

FREUNDSCHAFTSSPIELE

VERLEGEN

Im Folgenden werden nun alle Funktionen auf Ihrem Schreibtisch kurz beschrieben und die Bedienung erläutert. Beachten Sie bitte, daß nicht in allen Modi alle Funktionen bereitgestellt sind.

Eine Funktion rufen Sie auf, indem Sie sie mit der LMT anklicken. Sie verlassen eine Funktion grundsätzlich mit der RMT.

Um Ihnen eine noch einfachere und schnellere Bedienung des BMH zu ermöglichen, sind viele der Funktionen auf dem Schreibtisch nicht nur durch Anklicken des entsprechenden Symbols, sondern auch durch eine Taste aufrufbar.

Funktion:	Taste:
Bilan**z**	z
Neuer Spieler	n
Liga-**T**abelle	t
Ligaspiele	l
Stärken	s
Aufstellung	a
Sonstige Spiele	x
Freundschaftsspiele	f
Kalender	k
Hallen-Tabelle	h
Anstoß (**G**o)	g
T**o**totip	o
Bank	b
T**r**ainingslager	r
Tra**i**ning	i
Transfer**m**arkt	m
Taktik	d
Einstellungen	e
Torschützen (S**c**orer)	c
Werbung	w
Stadion	y
Umfeld	u
Verträge	v

Bei der Vielzahl der Funktionen ist es wünschenswert, die Übersicht zu behalten. Dazu haben Sie die Möglichkeit, alle Funktions-Icons frei auf dem Schreibtisch zu positionieren. Setzen Sie den Mauszeiger auf das Icon, das Sie verschieben möchten und drücken und halten Sie die RMT. Wenn Sie nun die Maus bewegen, ziehen Sie das Icon mit. Lassen Sie die RMT wieder los, bleibt das Icon an der letzten Position, an die Sie es gezogen haben, liegen.

Mit dem Schalter D6 aus den EINSTELLUNGEN können Sie die Rasterung der Icons beim Verschieben einstellen. Wenn der Schalter auf EIN gesetzt ist, kann ein Icon nur in größeren Sprüngen verschoben werden.

Icons können auch übereinander gelegt werden. Legen Sie sich eine „Liste" von Icons ähnlicher Funktion an, so daß nur noch die Namen zu lesen sind.

Damit aber nicht genug: Wenn Sie die Maus ganz an den unteren Rand des Schreibtisches ziehen, erscheint eine Menü-Leiste, sozusagen das Schubfach, mit weiteren Funktionen und Ordnungs-Mitteln.

Sie werden schnell ein Ordnungs-System auf Ihrem Schreibtisch entwickeln, mit dem Sie am besten klar kommen.

VI.1. DIE MENÜ-LEISTE DES SCHREIBTISCHES

PAPIERKORB

In den drei Spielmodi stehen Ihnen die Funktionen des Programmes in unterschiedlicher Kombination zur Verfügung. Der BMH ermöglicht es Ihnen, Ihr ganz persönliches Spiel zusammenzustellen. Wenn Sie den Papierkorb öffnen (anklicken mit LMT oder RMT) und anschließend ein Icon auf dem Schreibtisch mit der RMT anklicken, wird die Funktion in einen der drei verfügbaren Ordner gelegt. Um die Funktion aus dem Ordner wieder herauszuholen, öffnen Sie den entsprechenden Ordner und klicken die Funktion bei geöffnetem Papierkorb an. Die Funktion wird wieder an ihre ursprüngliche Position auf dem Schreibtisch gesetzt.

MANAGER (1. Ordner)

In diesem Ordner können Sie Funktionen vom Schreibtisch ablegen, die Sie nicht ständig benötigen. Wenn Sie das Icon der Menü-Leiste anklicken (LMT) wird auf dem Schreibtisch ein Fenster geöffnet. In diesem Fenster ist

außer einem kleinen, dunklen Punkt in der oberen Ecke links erst einmal gar nichts. Dieser Ordner kann, genau wie die Icons des Schreibtisches, mit der RMT verschoben werden.

Mit der RMT können Sie nun Icons vom Schreibtisch in den Ordner ziehen. Sie fassen so Icons Ihrer Wahl in einer Gruppe zusammen. Wenn Sie den Ordner schließen, wird Ihre Arbeit bereits um ein deutliches übersichtlicher. Klicken Sie zum Schließen des Ordners entweder erneut das Symbol in der Menü-Leiste oder den kleinen Punkt in der linken oberen Ecke des Fensters mit der LMT an.

VEREINE (2. Ordner)

Auch in diesem zu Spielbeginn leeren Ordner können Sie Funktionen zusammenfassen.

SONSTIGES (3. Ordner)

Dies ist der dritte Ordner, der Ihnen wie die beiden zuvor genannten zur Verfügung steht.

EIGENE TABELLENPLÄTZE

Statistik ist eine wichtige Angelegenheit, wenn Sie Ihre Werbe-Partner überreden wollen, mehr Geld rauszurücken. Eine Übersicht, wie sich Ihre Mannschaft im Laufe der Zeit entwickelt, ist dabei sehr hilfreich. Auf der x-Achse wird die Zeit und auf der y-Achse der Tabellenplatz des entsprechenden Spieltages abgelesen.

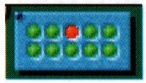
TABELLENPLÄTZE DER GEGNER

Sie sollten natürlich auch den Überblick behalten, wie sich Ihre Gegner, sprich die anderen Mitspieler, mit ihren Vereinen entwickeln. Die Kurve wird genauso gelesen wie die der eigenen Tabellenplätze.

KONTOSTAND

Wie geht es Ihren Finanzen? Neben der verfügbaren Summe an Barem und darunter Ihrem Guthaben auf dem Sparbuch wird der aktuelle Eintrittspreis angezeigt, den Sie fordern. Klicken Sie die Preis-Skala mit der LMT an, um den Eintrittspreis zu ändern.

WARNLAMPEN



10 Warnleuchten weisen auf Probleme hin. Diese sind:

Zeile 1 von links nach rechts:

• **AKTIEN**; leuchtet rot, wenn mindestens eines Ihrer Aktien-Pakete Gewinn erzielt. Vielleicht lohnt sich der Verkauf.

• **DISPO-KREDIT** überzogen; leuchtet rot, wenn Sie Ihr Konto weiter als über den Ihnen eingeräumten Dispositions-Kredit überzogen haben. Beachten Sie, daß ein Kredit über den Rahmen des Dispo-Kredites hinaus 18% Zinsen kostet.

• **FREIE WERBEFLÄCHEN**; diese Lampe leuchtet rot, wenn nicht alle Werbeflächen, also Banden, Trikots, Übertragungs-Rechte, vermietet sind.

• **SONDERTRAINING**; leuchtet rot, wenn Sie Sondertraining angesetzt haben, d.h. in der Funktion TRAINING werden die Bälle der Trainings-Arten rot dargestellt.

• **ERSCHÖPFTER SPIELER**; wenn dieses Lämpchen rot leuchtet, haben Sie einen Spieler auf dem Feld, dessen Erschöpfungswert größer als 69 Punkte ist.

Zeile 2 von links nach rechts:

• **AUFGEBOT**; leuchtet rot, wenn Sie weniger als 11 Spieler aufgestellt haben.

• **RESERVE**; leuchtet rot, wenn weniger als 5 Spieler auf der Reserve-Bank sitzen.

• **EINSATZ**; leuchtet rot, wenn Sie hinter das WICHTIG der Taktik-Tafel mehr als 8 Ausrufe-Zeichen gesetzt haben.

• **VERTRÄGE**; leuchtet rot, wenn die Restdauer des Vertrages von mindestens einem Spieler unter vier Monate gesunken ist.

• **LIZENZ**; wenn dieses Lämpchen leuchtet, ist Ihre Lizenz für die nächste Saison in Gefahr! Ursache dafür können extreme Schulden oder die Nichteinhaltung der Vorgaben des DFB für die laufende Saison sein.

Treffen Sie wenn nötig die notwendigen Maßnahmen, um den Mißstand auszuschalten.

IHR ANSEHEN BEI DEN FANS

Je weiter das „Quecksilber" sich nach Minus zurückzieht, desto frostiger ist das Verhältnis Ihrer Fans zu Ihrer Person. Sorgen Sie für ein gutes, freundschaftlich-warmes Verhältnis, damit die Kasse am Eintritt gut gefüllt wird. Ihr Kassenwart wird es Ihnen danken.

KALENDER

Welches Datum haben wir heute? Der Kalender gibt Auskunft. Wenn Sie den geöffneten Kalender erneut anklicken, (LMT) übergeben Sie die Kontrolle an den nächsten Spieler, bzw. der nächste Tag beginnt (entspricht der Funktion ANSTOSS). Ist der nächste Tag ein Spieltag, werden die angesetzten Spiele angepfiffen.

Bei mehreren Mitspielern kommen Sie übrigens nicht in einer festen Folge an die Reihe, sondern in jeder Runde wird per Zufall bestimmt, wer als erster seine Eingaben machen darf, wer als zweiter usw.

DIE LETZTEN SECHS SPIELE

In einer kleinen Zwischenstatistik werden die Ergebnisse der letzten sechs Spiele Ihrer Mannschaft angezeigt.

DIE LETZTEN ERGEBNISSE GEGEN IHRE GEGNER

Vor einer Begegnung können Sie die Ergebnisse, die Sie gegen Ihren Gegner in der Vergangenheit erzielt haben, einsehen. Genau wie die Statistik der letzten sechs Spiele gibt sie eventuell Hinweise auf eine notwendige Änderung der Taktik.

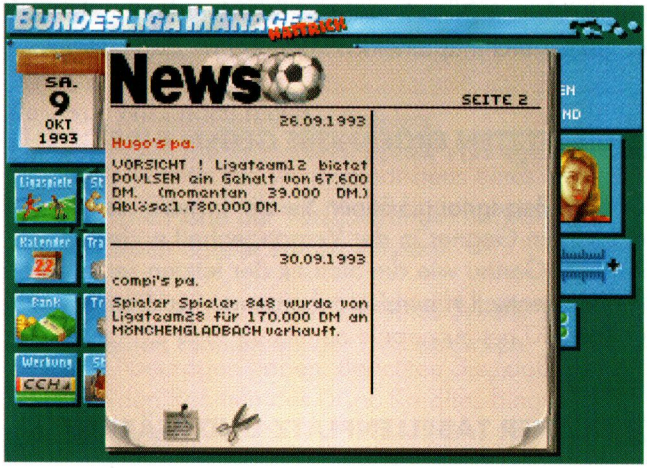
EIGENER TABELLENPLATZ UND STÄRKEN

Kurz und knapp: Auf welchem Platz steht Ihre Mannschaft, wie stark ist sie.

TABELLENPLATZ UND STÄRKE DER GEGNER

Genaus so kurz und bündig: Die Tabellenplätze und die Stärken der Mannschaften der anderen Mitspieler.

NACHRICHTENFENSTER



Im Laufe des Spieles werden Sie eine Reihe mehr oder weniger wichtiger Nachrichten bekommen. Mit diesen News können Sie auf dreierlei Weise verfahren:

1. Sie können sie sammeln. Klicken Sie dazu das Merkzettelchen unten im Nachrichten-Fenster und anschließend die Nachricht, die Sie festhalten wollen, mit der LMT an. Bis zu fünf Nachrichten können Sie so festhalten.

2. Sie können sie wegwerfen. Dazu klicken Sie die Schere und danach wiederum die Nachricht, die für Sie uninteressant ist, mit der LMT an.

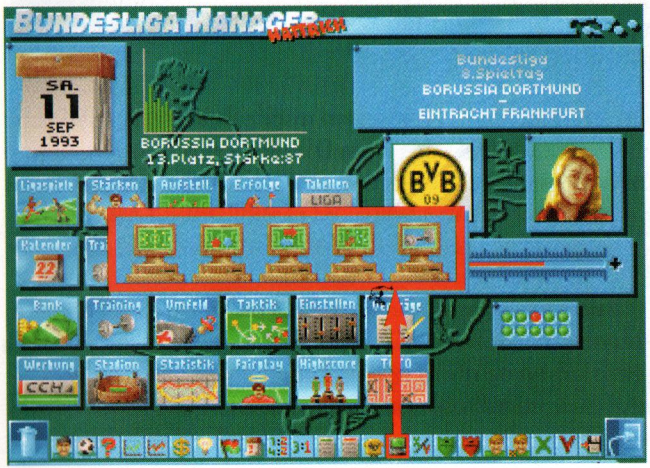
3. Sie lassen sie einfach stehen. In regelmäßigen Abständen werden alte Nachrichten, die Sie nicht aufgehoben haben, automatisch entfernt.

Beim Spielstart bekommen Sie Ihre erste, mehr oder weniger erfreuliche Meldung: Es wird angezeigt, wieviele Dauerkarten bereits vor der Saison abgesetzt werden konnten. Die Einnahme füllt Ihre Kasse, jedoch ist bei vielen verkauften Dauerkarten die Zahl der möglichen normalen Eintrittskarten natürlich kleiner.

Sie schließen das Nachrichten-Fenster mit der RMT.

AUTOMATIKEINSTELLUNGEN

Um Ihnen - gerade wenn Ihnen das Programm noch neu und unbekannt ist - die Steuerung zu erleichtern, können Sie fünf Funktionen der Automatik übergeben.



Diese sind (von links nach rechts):

- Aufstellung
- Auswechselung
- Taktik (defensiv/offensiv)
- Manndeckung (nur im Reality-Modus)
- Training

SPIELART UND GEGNER

Gegen wen muß Ihre Mannschaft im nächsten Spiel antreten? Handelt es sich um ein Liga- oder um ein anderes Spiel? Daten, die für Taktik und Strategie wichtig sind.

EIGENES WAPPEN

Falls Sie vergessen haben sollten, welches Wappen Ihr Verein trägt... Oder zieren Sie einfach Ihren Schreibtisch mit dem Banner Ihrer Mannschaft.

WAPPEN DES GEGNERS

Welches Wappen trägt der nächste Gegner?

MANAGERKOPF

Markieren Sie Ihren Schreibtisch mit Ihrem Paßbild. Im besonderen, wenn sich mehrere Mitspieler als Manager versuchen, könnte es peinlich werden, wenn Sie versehentlich Entscheidungen für eine gegnerische Mannschaft treffen und eingeben.

MANAGERNAME

Um ganz sicher zu gehen, können Sie auch noch Ihren Namen auf den Schreibtisch bringen.

NAME IHRES VEREINES

Hiermit markieren Sie Ihren Schreibtisch mit dem Namens-Schild Ihres Vereines.

NAME IHRES GEGNERS

Wie heißt der nächste Verein, gegen den Sie antreten müssen?

MENÜDESIGN SPEICHERN/LADEN

Wenn Sie Ihren Schreibtisch so eingerichtet haben, wie es Ihnen am besten gefällt und wie Sie am besten mit der Vielzahl von Funktionen klarkommen, sichern Sie die Einstellungen für spätere Spiele auf Diskette oder Festplatte. Auch ohne zu speichern bleiben die Einstellungen für das laufende Spiel natürlich erhalten. Und mit einem gesicherten Spielstand wird die Ordnung auf Ihrem Schreibtisch ebenfalls festgehalten.
Bei einem neuen Spiel können Sie das gesicherte Design laden und weiterhin nutzen.

STECKDOSE

Keine Lust mehr? Dann ziehen Sie doch einfach den Stecker aus der Dose. Der erste Klick mit der RMT zieht den Stecker heraus. Wenn Sie jetzt die LMT drücken, bleiben Sie im Spiel. Drücken Sie jedoch noch einmal die RMT, ist die Sitzung beendet. Hoffentlich haben Sie den Spielstand gesichert...

Dies sind die Punkte der Menü-Leiste. Wenn Sie das „Schubfach" wieder schließen wollen, ziehen Sie die Maus einfach erneut gegen den unteren Rand des Schreibtisches. Dazu muß allerdings unter EINSTELLUNGEN der Schalter E6 auf AUS stehen.

Die Fenster der Funktionen der „Schublade" können ohne den blauen Hintergrund, also durchscheinend, darstellt werden. Klicken Sie dazu das Icon der Funktion mit der RMT an.

In der durchscheinenden Darstellung können Fenster überlagert werden. Setzen Sie z.B. das Fenster Stärke unter das transparente Fenster Ihrer Tabellenplätze.

Zur WM/EM

Im WM-und EM-Modus hat der Schreibtisch eine etwas andere Aufteilung, da einige Menüpunkte nicht verfügbar sind. Der Bundestrainer kann nicht in gewohnter Weise auf sein Team zugreifen. Im Menüpunkt AUFSTELLUNG wird z.B. der aktuelle WM-/EM-Kader angezeigt.

Ist der WM-/EM-Modus zum erstenmal aktiv, hat der Computer von sich aus die 20 rechnerisch stärksten Spieler ins Team beordert. Sie werfen einen dieser Spieler aus dem WM-Kader, indem Sie seine Karteikarte ziehen und den entsprechenden Button betätigen.

Um einen Spieler in den Kader zu berufen, klicken Sie zunächst die Tabelle und dann den Verein an, in dem der gewünschte Spieler spielt und ziehen dann seine Spieler-Karteikarte. Klicken Sie abschließend den Button zur Berufung in den Kader an.

Näheres zu diesen beiden Funktionen finden Sie weiter unten unter „Die Spieler-Karteikarte".

Vergewissern Sie sich, daß vor der WM/EM Ihr Kader komplett ist, da während einer WM oder EM keine Spieler nachnominiert werden können. Änderungen des Kaders sind nur direkt zu Spielbeginn vor dem Supercup-Spiel, direkt vor der WM/EM, oder wenn ein Freundschaftsspiel der Nationalmannschaft ansteht, möglich.

Vor einer WM/EM sollten Sie unbedingt Freundschaftsspiele ansetzen. Dies ist allerdings nur direkt zu Spielbeginn oder vor einem bereits gesetzten Freundschaftsspiel möglich. Legen Sie also besser mindestens ein Freundschaftsspiel bereits zu Spielbeginn, also vor dem Supercup-Spiel, fest, um die Spieler Ihres Kaders testen zu können und gegebenenfalls weitere Freundschaftsspiele ansetzen zu können.

Näheres zur Funktion FREUNDSCHAFTSSPIEL finden Sie weiter unten.

Falls Sie beim Start den WM-Modus aktiviert haben, sind Sie nach dem allerersten Anklicken des "Anstoß"-Icons im Hauptmenü (oder des Kalenders) als Bundestrainer gefragt. Sie erkennen den aktiven WM-Modus u.a. an der dezimierten Zahl der Schreibtisch-Icons.

VI.2. DIE FUNKTIONEN DES SCHREIBTISCHES

BILANZ

HINWEIS: Diese Funktion steht nur im Modus III zur Verfügung.
Ein guter Kaufmann hat sein Ziel, das er in einem

Geschäftsjahr erreichen will. Bei BMH können Sie Ihr Wunschziel dem DFB vorlegen.

Spätestens bis zum 17. Spieltag der Bundesliga - etwa um den 15.11. (der Kalender des BMH wechselt das Datum der Spieltage in einem gewissen Zeitraum) - sollten Sie die endgültigen Werte eingetragen haben, denn die zu diesem Zeitpunkt erstellte Bilanz ist für den DFB verbindlich. Alle Änderungen, die Sie noch vor diesem Termin durchführen, werden berücksichtigt. Änderungen nach dem 17. Spieltag nicht mehr.

Am Ende der Saison wird Ihre Leistung entsprechend Ihrer eigenen Zielvorgaben bewertet.

Ihre Bilanz unterteilt sich in Einnahmen, Ausgaben und Zuschauerdaten. Mit dem Button VORGABE können Sie die aktuellen Spiel-Daten übernehmen.

Unter Einnahmen geben Sie die erhofften Einkünfte aus Trikot- und Banden-Werbung, für die Vergabe von Fernsehrechten, erwarteten Spenden, Zinsen und Tilgungen von vergebenen Krediten sowie angebotenen Prämien ein.

Unter den Ausgaben werden bestehende Kosten bereits gelistet. Ergänzen oder korrigieren Sie die Beträge für Gehälter und Prämien, Stadionkosten, Jugendbetreuung, Gehälter für Co-Trainer, Arzt und Masseur, Kosten für Trainingslager, Öffentlichkeitsarbeit, Fanbetreuung, Zinsen und Tilgung für aufgenommene Kredite und sonstiges. Unter Einnahmen kann der Wert für Zuschauer nicht

gewählt und geändert werden. Diese Daten werden im dritten Bereich eingegeben, der ebenfalls zu den erwarteten Einnahmen zu zählen ist. Hier können Sie die Zahl der sonstigen Heimspiele, Ihren kalkulierten Zuschauerschnitt sowie den Eintrittspreis eingeben.

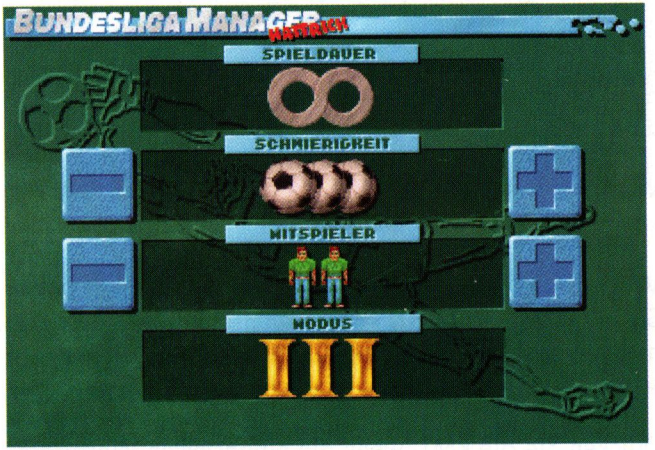
Aus Einnahmen und Ausgaben errechnet der Compter Ihre Ziel-Jahresbilanz. Sie sollten darauf achten, daß das Ergebnis nicht im roten Bereich liegt.

Die tatsächlich erwirtschaftete Bilanz sollte so eng wie möglich an Ihrer Vorgabe liegen, um Vertrauen beim DFB, den Sponsoren und Ihrer Bank aufzubauen. Bei einer zu großen Abweichung Ihres Jahresergebnisses gegenüber Ihrer Vorgabe nach unten kann der DFB Ihnen Strafen auferlegen. Das sind im besten Fall Geldstrafen, können aber auch Punktabzüge in der nächsten Saison, Auflagen für eine Reihe von Spieltagen, für den Transfermarkt, die Begrenzung des Einkaufssaldos für neue Spieler (Sie dürfen nur für 2 Mio. Mark einkaufen. Gehen Sie darüber, müssen Sie Spieler verkaufen, bis Sie wieder unter diese Grenzsumme gerutscht sind) und im schlimmsten Fall der Entzug der Lizen sein.

Beachten Sie die fünfte Warnleuchte der zweiten Reihe.

Für Kaufleute: Natürlich handelt es sich bei der eben vorgestellten Bilanz nicht um eine Bilanz im eigentlichen Sinne, da sie im Voraus eingestellt wird ("ex ante"). Deswegen auch der Titel „Prognostizierte Bilanz".

NEUER SPIELER



Bis zu vier Mitspieler können am Wettstreit um die Meisterschaft antreten. Solange noch eine Position frei ist, kann jederzeit ein neuer Mitspieler einsteigen. Der Ablauf ent-

spricht dem beim Programm-Start. Spieldauer und Modus können nachträglich jedoch nicht mehr verändert werden. D.h., wenn vier Mitspieler eingetragen sind, müssen es auch immer vier Mitspieler bleiben. Aussteiger gibt's nicht!

Sie können in dieser Funktion auch während eines Spieles das Level der Schwierigkeit ändern. Wenn Sie sich unterschätzt haben, legen Sie einfach einen Ball zu - oder ziehen einen ab, wenn es Ihnen zu hart wird.

Das Zulegen funktioniert jedoch nicht, wenn Sie mit einem Ball im Level 1 gestartet sind. Sie können aber die Zahl der Bälle bis auf 1 verringern. Allerdings ist das Level dann wieder auf 1 fixiert.

Wird das Level während eines Spieles geändert, wird keine Highscore-Liste mehr geführt!

Will tatsächlich ein weiterer Mitspieler einsteigen, stellen Sie mit PLUS und MINUS die gewünschte Zahl ein. Aber nicht vergessen: Eine kleinere Zahl von Mitspielern als schon „drin" war, ist nicht möglich.

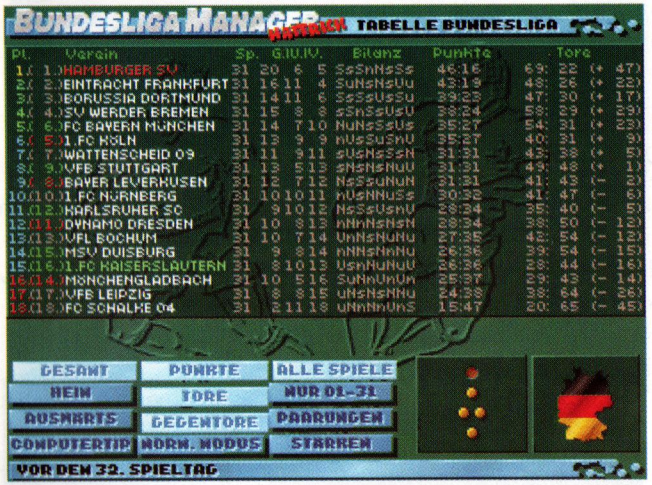
Drücken Sie die RMT, wenn die eingestellten Werte Ihren Vorstellungen entsprechen.

Im nächsten Bild stellt der neue Mitspieler nun seine Parameter ein. Er gibt seinen Namen ein, wählt seinen Verein, seine Start-Liga, die Stärke seiner Mannschaft und sein Paßbild. Sind alle Einstellungen zu Ihrer Zufriedenheit, drücken Sie die RMT.

Es folgt die Sicherheits-Abfrage: NEIN ermöglicht es Ihnen, die Einstellungen zu korrigieren, JA übergibt die Daten an das Spiel.

Wenn Sie das Icon NEUER SPIELER versehentlich angeklickt haben, drücken Sie einfach die RMT, um die Funktion ohne Änderungen der gegebenen Einstellungen wieder zu verlassen.

LIGA-TABELLEN



In den Ligen des BMH werden eine große Zahl von Mannschaften geführt. Im einzelnen sind das:

- 18 Mannschaften in der Bundesliga
- 20 Mannschaften in der Zweiten Liga
- 36 Mannschaften (18 & 18) in den beiden Regionalligen
- 16 Mannschaften in der Oberliga
- 48 Mannschaften in vier europäischen Ligen
- ca. 180 weitere internationale Clubs bei internationalen Wettbewerben ohne Spielerverwaltung

Sie bekommen die aktuelle Tabelle der Liga angezeigt, in der Ihre Mannschaft spielt. Oben rechts wird die dargestellte Liga angegeben, unten links der Spieltag, der als nächster ansteht. Die Spalten haben folgende Bedeutung:

Pl.: Plazierung

Dunkelgrün = Aufsteiger
Blau = Mittelfeld
Rot = Absteiger

wobei Sie aus der Oberliga bei BMH nicht mehr absteigen können.

Bundesliga:

Gelb = Spitzenreiter
Hellgrün = UEFA-Cup-Plätze

Regionalligen:

Gelb = Relegations-Anwärter

Verein:

Die Mannschaften der Liga

Von Mitspielern geführte Mannschaften werden grün, alle anderen hellgrau dargestellt. Die Gegner im nächsten Ligaspiel erscheinen in roter Farbe.

Sp.: Absolvierte Spiele

G.: Gewonnene Spiele

U.: Unentschiedene Spiele

V.: Verlorene Spiele

Bilanz: Die Ergebnisse der letzen acht Spieltage

S/U/N = Sieg/Unentschieden/Niederlage bei Heimspiel
s/u/n = Sieg/Unentschieden/Niederlage bei Auswärtsspiel

Das letzte Spiel wird immer von rechts eingeschoben. Erscheint ein Strich (-), ist das Spiel am betreffenden Spieltag ausgefallen. Der Nachholtermin kann unter LIGA-SPIELE eingesehen werden (s.u.).

Punkte: Das bisher erzielte Punktekonto

Tore: Das aktuelle Torverhältnis

Unten rechts im Bild sehen Sie die Deutschland-Karte und daneben ein Feld mit fünf gelben Knöpfen. Mit diesen fünf Knöpfen wählen Sie mit der LMT die Liga, deren Tabelle Sie einsehen möchten.

Von oben nach unten sind dies:

- Bundesliga
- Zweite Liga
- Regionalliga A / Regionalliga B
- Oberliga.

Klicken Sie die Deutschland-Karte mit der LMT an, erscheint hier die Europa-Karte - wenn diese Funktion nicht unter EINSTELLUNGEN mit R5 ausgeschaltet wurde - und statt fünf stehen nun vier Knöpfe zur Wahl, mit denen Sie, wieder von oben nach unten, die höchsten Ligen einiger europäischer Staaten einsehen können:

- England
- Italien
- Frankreich
- Spanien

Links unten finden Sie 12 Buttons.

GESAMT: Die Tabelle wird mit Heim- und Auswärtsspielen angezeigt. Nur in dieser Darstellung bekommen Sie die gewerteten Daten angezeigt, in der auch eventuelle Strafpunktabzüge durch den DFB berücksichtigt sind, wie sie z.B. Dynamo Dresden in der Saison 1993/94 zu beklagen hatte (Abzug von 4 Punkten).

HEIM: Sie bekommen eine Tabelle nur über die Heim-Spiele ausgegeben.

AUSWÄRTS: Die Tabelle zeigt nur den Stand gemäß der Auswärts-Spiele.

PUNKTE / TORE / GEGENTORE: Stellen Sie mit diesen Buttons ein, welche Kriterien in der Tabelle berücksichtigt werden sollen. Schalten Sie z.B. PUNKTE und GEGENTORE aus, wird die Tabelle nach der Zahl der erzielten Tore der Mannschaften sortiert.

ALLE SPIELE / NUR XX-XX: Wählen Sie, ob die Tabelle über alle absolvierten Spiele oder nur über einen von Ihnen vorgegebenen Ausschnitt ausgegeben werden soll.

Die Grundeinstellung ist GESAMT, PUNKTE, TORE, GEGENTORE, ALLE SPIELE.

COMPUTERTIP: Lassen Sie sich vom Rechner gemäß Ihren Einstellungen eine Prognose über die laufende Saison erstellen. Verlassen Sie sich aber nicht unbedingt darauf...

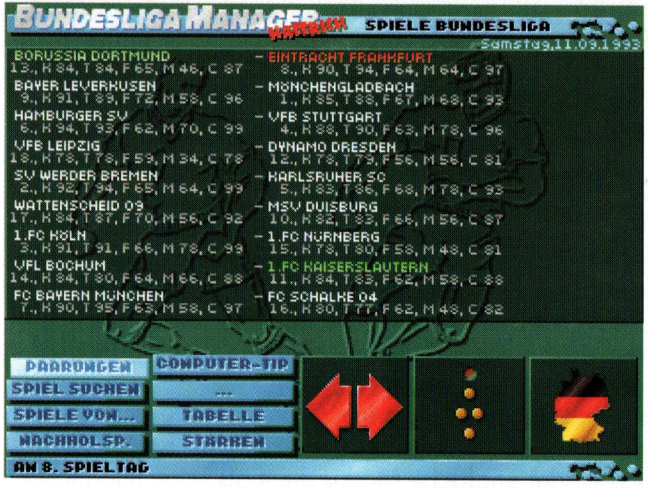
NORM. MODUS / ENGL. MODUS: (Umschalter) Schaltet die Punkt-Berechnung zwischen unserem und dem englischen Punkt-System um. Grundeinstellung ist der normale Modus. Gewertet wird natürlich nur nach unserem System, der englische Modus dient als reine Information.

PAARUNGEN: Schaltet um in die Funktion LIGASPIELE.

STÄRKEN: Schaltet um in die Funktion STÄRKEN.

Durch Anklicken einer Mannschaft mit der LMT kommen Sie in die Mannschafts-Info, die weiter hinten erläutert wird.

LIGASPIELE



Neben den Feldern mit der Deutschland-Karte und den gelben Knöpfen haben Sie mit den beiden roten Pfeilen die Möglichkeit, den gewünschten Spieltag des Spielplanes zu suchen. Steht neben einer Paarung ein Datum, ist das Spiel ausgefallen oder aus anderem Grund verlegt worden. Das Datum nennt den Tag, an dem das Spiel nun stattfinden soll.

PAARUNGEN: Listet die Spiele eines Spieltages

SPIEL SUCHEN: Um ein bestimmtes Spiel zu suchen, klicken Sie zuerst die Heimmannschaft und dann die Auswärtsmannschaft des gesuchten Spieles mit der LMT an.

SPIELE VON...: Klicken Sie mit der LMT die Mannschaft an, von der Sie eine Liste aller zu absolvierenden Spiele der Saison einsehen möchten. Mit den roten Pfeilen blättern Sie auf die jeweils nächste Seite.

NACHHOLSP.: Listet die noch ausstehenden Nachholspiele auf.

COMPUTERTIP: Gibt eine Prognose zu den Ergebnissen des gewählten Spieltages aus.

...: Ein Druck auf diesen Button bewirkt ... absolut nichts ...

TABELLE: Schaltet um in die Funktion LIGA-TABELLEN.

STÄRKEN: Schaltet um in die Funktion STÄRKEN.

Durch Anklicken einer Mannschaft mit der LMT kommen Sie in die Mannschafts-Info, die weiter hinten erläutert wird.

STÄRKEN

Die Mannschaften der gewählten Liga werden nach ihren Stärken sortiert aufgelistet. Die Deutschland-Karte und die gelben Knöpfe erlauben Ihnen wiederum, die angezeigte Liga zu wechseln. Über der Liste markiert ein roter Pfeil die Spalte, die als Sortierkriterium gewertet wird. Es können mehrere Spalten berücksichtigt sein.

In der Liste werden die einzelnen Kriterien mit einem Kennbuchstaben und dem Wert für jede Mannschaft angegeben, wobei

K = Kondition
T = Technik
F = Form
M = Moral

bedeuten. Dahinter wird der Durchschnittswert in Klammern angegeben. Dieser Durchschnitt ist **nicht** das arithmetische Mittel (K+T+F+M)/4, sondern die einzelnen Faktoren werden vom Programm unterschiedlich gewichtet. Der ermittelte Wert wird dann in Prozent vom Maximalwert (0 bis 99) angegeben.

Ergänzt wird die Liste durch das Durchschnittsalter der Mannschaft.

KONDITION / TECHNIK / FORM / MORAL:
Berücksichtigt das entsprechende Kriterium in der Rangfolge.

TORWART / ABWEHR / MITTELFELD / STURM:
Berücksichtigt den entsprechenden Spielertyp in der Rangfolge der Liste.

O-WERT: Ermittelt die Rangfolge gemäß dem Durchschnitt aus Kondition, Technik, Form und Moral über alle vier Spielertypen. Dies ist die Grundeinstellung.

NACH ALTER: (Umschalter) Listet die Mannschaften nach dem Durchschnittsalter der Spieler. Die jüngste Mannschaft steht ganz oben. Klicken Sie den Button erneut an, um die normale Anzeige wiederherzustellen.

ALLE SPIELER / NUR EINGESETZTE: (Umschalter) Ermittelt die Rangfolge für alle Spieler einer Mannschaft, bzw. nur nach den eingesetzten 11 Mann auf dem Platz.

PAARUNGEN: Schaltet um in die Funktion LIGASPIELE.

TABELLE: Schaltet um in die Funktion LIGA-TABELLEN.

Durch Anklicken einer Mannschaft mit der LMT kommen Sie in die Mannschafts-Info, die weiter hinten erläutert wird.

AUFSTELLUNG

Die Spieler einer Mannschaft können aufgestellt oder freigestellt sein. Die Aufgestellten wiederum können auf dem Platz oder als Reserve eingesetzt sein. Welcher Ihrer Spieler wo tätig ist, bestimmen Sie in der Aufstellung.

Die Aufstellung wird in drei Darstellungen ausgegeben. Die jeweils zuletzt gewählte ist beim nächsten Aufruf der Funktion die aktive.

Team-Liste Datenblatt A (DATEN-A):

Nr.:
Aufgestellte Spieler sind mit einer Nummer versehen. Die Nummern der Spieler auf dem Feld sind hellgrau, die der Reservespieler auf der Bank mittelgrau dargestellt.

Wurde dieser Menüpunkt während eines Spieles angewählt, z.B. für eine Auswechselung, sind die Rückennummern derjenigen Spieler rot gefärbt, die bereits eine gelbe Karte im laufenden Spiel gesehen haben, also rot-gelb-gefährdet sind.

Name:
Die Namen der Spieler. Wenn Sie den Maus-Zeiger über die Namen ziehen, wird der Name unter dem Zeiger blau dargestellt. Wenn Sie ihn mit der LMT anklicken, wechselt er die Farbe zu gelb. Klicken Sie nun den Namen eines anderen Spielers mit der LMT an, werden die beiden Namen ausgetauscht. Auf diese Weise können Sie Spieler aufstellen, auf die Reserve-Bank setzen oder aus der Mannschaft nehmen. Gemäß den Regeln des DFB dürfen maximal 3 Ausländer unter den ersten 11 Spielern sein.

Drücken Sie in der Zeile eines Spielers hinter seinem Namen die LMT, wird zu diesem Spieler die Karteikarte gezogen, auf die wir weiter hinten eingehen.

Verliehene Spieler stehen am Ende der Liste. Die Namen sind in Dunkelgrau dargestellt.

Geliehene Spieler sind mit einem braunen L markiert.

Art:
Typ des Spieler; TOR = Torwart, ABW = Abwehrspieler, MIT = Mittelfeldspieler, STU = Stürmer

L,R:
Spielfuß des Spielers; Raute = spielt mit beiden Füßen gleichstark, Pfeil nach rechts / links = spielt mit dem rechten / linken Fuß stärker, Doppelpfeil nach rechts / links = Ausrichtung auf den rechten / linken Fuß besonders stark

D,O:
Defensiv/Offensiv-Charakter; Raute = kann offensiv und defensiv eingesetzt werden, Pfeil nach unten / oben = spielt vorwiegend defensiv / offensiv, Doppelpfeil nach unten / oben = spielt stark defensiv / offensiv.

K,T,F:
Kondition, Technik und Form, dahinter in Klammern der Durchschnittswert des Spielers. Der Durchschnitt ist nicht das arithmetische Mittel aus Kondition, Form und Technik. Die Faktoren werden unterschiedlich gewichtet.

TD:
Tendenz des Spielers; wie hat er sich in der letzten Zeit entwickelt.

Status:
Einsatz des Spielers; Beine und Ball = in der Mannschaft, Bank = Reserve, Bett = nicht aufgestellt.

HL:
Das Heimatland des Spielers, dargestellt durch eine Fahne.

Ers.:
Erschöpfung; je höher der Wert, desto erschöpfter ist der betreffende Spieler, ab 70 wird der Zustand kritisch. Rote Farbe signalisiert hohe Erschöpfung; hellgrau ist noch erträglich und bei dunkelgrau brauchen Sie sich keine Gedanken zu machen.

Sp.:
Absolvierte Spiele

To.:
Erzielte Tore

Vo.:
Vorlagen

GK:
Erteilte gelbe Karten

RK:
Erteilte rote Karten. Gelb-rote Karten werden unter RK gezählt.

Zu den Karten-Regeln:
Die zweite gelbe Karte in einem Spiel bedeutet den Platzverweis mit der gelb-roten Karte. Ein Spieler wird für ein Spiel gesperrt, wenn ihm jeweils die fünfte, die zehnte und die fünfzehnte gelbe Karte gezeigt wird.

Rote und gelbe Karten werden für die Wettbewerbe des DFB-Pokals, des Europa-Pokals, der Hallenturniere und der WM/EM getrennt gezählt. In diesen Wettbewerben werden die Karten nicht wie in den Ligaspielen aufaddiert - d.h. nach der zweiten gelben Karten gibt es eine Sperre für den Sünder und der Wert für gelbe Karten wird wieder auf 1 gesetzt. Sperren durch rote und gelbe Karten gelten nur für den jeweiligen Wettbewerb!

DATEN-B: Schaltet um auf die Team-Liste, Datenblatt B

SPIELFELD: Schaltet um in die Aufstellung

Team-Liste Datenblatt B (DATEN-B):

Auch im Datenblatt B können die Spieler wie im Datenblatt A beschrieben auf den Rasen geschickt, auf die Bank gesetzt oder ganz aus der Mannschaft genommen werden. Klicken Sie einfach die Namen der beiden Spieler mit der LMT an, die ausgetauscht werden sollen. Wenn Sie hinter der Namens-Spalte in der Zeile eines Spielers die LMT drücken wird wiederum die Karteikarte gezogen.

Name:
Der Name des Spielers.

Alter:
Das Alter des Spielers. Es kann zwischen 16 und 40 Jahre liegen. Etwa ab Mitte 30 steigt die Wahrscheinlichkeit, daß der Spieler die Fußballschuhe zum Ende der Saison an den Nagel hängt.

M.: Mannschaftsgeist

S.: Schnelligkeit

S.: Schußstärke

P.: Paßstärke

Z.: Zweikampfstärke

F.: Freistoß-Stärke

E.: Eckball-Stärke

Die Anzeige für die sieben vorgenannten Eigenschaften werden mit kleinen Bechern dargestellt. Je höher der Becher gefüllt ist, desto besser ist der Spieler in dieser Eigenschaft.

Li.Sp.: Zahl der absolvierten Liga-Spiele.

Eu.Sp.: Zahl der absolvierten Europa-Cup-Spiele.

Lä.Sp.: Zahl der absolvierten Länderspiele.

Ge.Sp.: Gesamtzahl der absolvierten Spiele.

Ge.Tore: Gesamtzahl der erzielten Tore.

Ge.Vo.: Gesamtzahl der Vorlagen

DATEN-A: Schaltet um auf die Team-Liste, Datenblatt A.

SPIELFELD: Schaltet um in die Aufstellung.

Steht hinter der Zeile des Spielers eine rote Karte, ist der Spieler für das nächste Spiel gesperrt.

Ein rotes Kreuz markiert, daß der Spieler verletzt ist.
Bei einem blauen Kreuz ist der Spieler sogar zum Sport-Invaliden geworden. In diesem Fall können Sie den Spieler zum Ende der Saison abschreiben; er wird nie wieder auflaufen können, außer Sie verfügen über einen wirklichen Wunderheiler-Arzt.
Ein gelbes Kreuz zeigt, daß ein Spieler zwar nicht so richtig fit ist, aber durchaus spielen kann.

Einige Informationen (z.B. Li.Sp., Eu.Sp. usw.) sind nur für die Spieler Ihrer Mannschaft verfügbar.

DIE SPIELER-KARTEIKARTE

In der persönlichen Karteikarte jedes Spielers finden Sie eine Reihe weiterer Informationen. Links oben steht der Name des Spielers. In der Zeile darunter lesen Sie, ob er verliehen oder geliehen, oder Stammspieler seiner Mannschaft ist.

Im großen Feld stehen Angaben zu seinem Heimatland, seinem Status in der Mannschaft, seinem Gehalt, ob er versichert wurde, seinem Kaufpreis und zu seinem Marktwert. Rechts daneben ist sein Paßbild mit Name und Alter abgebildet.
Hinweis: Bei Amigas mit nur 1MB RAM ist das Paßbild aus Speicherplatz-Gründen nicht immer zu sehen.

Ganz rechts außen ist das Wappen seines Vereines dargestellt. Wurde der Spieler verliehen, wird darunter der Verein abgebildet, an den er verliehen wurde. Die Herzchen zeigen an, bei welchem Verein er zur Zeit spielt.
Unten sind seine Eigenschaften aufgelistet. Neben den schon bekannten Recherchen sehen Sie hier auch noch einmal im Klartext, was er kann.
Die Karteikarte ist nur bei Ihren Spielern vollständig. Bei Spielern anderer Vereine fehlen einige Daten.

Hat ein anderer Verein einem Ihrer Spieler ein Angebot gemacht, bekommen Sie eine entsprechende Nachricht während des Spiels. Sie sollten dann die Karteikarte des betreffenden Spielers aufrufen und seine Werte überprüfen. Es erscheint der Button VERHANDELN, mit dem Sie in Vertragsverhandlungen mit Ihrem Spieler treten können.

Sie legen die Karteikarte entweder mit der RMT oder durch Anklicken des Buttons ZURÜCK mit der LMT wieder ab.

SPIELER-STATISTIK

Die Spieler-Statistik ist nur für die Spieler Ihrer Mannschaft einsehbar.
In der WM und der EM-Vorbereitung stehen Ihnen hier zwei weitere Buttons zur Verfügung, mit denen Sie einen Spieler in die Nationalmannschaft übernehmen (IN WM-KADER ÜBERNEHMEN) oder ihn wieder herausnehmen können (AUS WM-KADER WERFEN).
In einem Diagramm wird die Entwicklung des Spielers angezeigt:

SPIELER-WERT:
Der Wert des Spielers wird angezeigt.

FORM-ENTW.:
Zeigt die Entwicklung der Form des Spielers.

STÄRKE-ENTW.:
Zeigt die Entwicklung der Stärke des Spielers.

GESAMT-ENTW.:
Zeigt die Gesamt-Entwicklung des Spielers.

ABS:
Absolute Ausgabe der Diagramme.

REL:
Relative Ausgabe der Diagramme.

ZURÜCK ZUM SPIELER-INFO:
Kehrt zum Spieler-Info zurück.

AUFSTELLUNG:

Nachdem Sie überlegt haben, welche Spieler auf den Rasen sollen, welche auf die Bank kommen und welche überhaupt nicht eingesetzt werden, gilt es, die Spieler taktisch klug auf dem Rasen zu postieren. Nachdem Sie gegebenenfalls den Button SPIELFELD angeklickt haben und der Button AUFST. aktiviert ist, haben Sie dazu zwei Möglichkeiten. Entweder klicken Sie eine der vier vorgegebenen Aufstellungen an, oder Sie positionieren Ihre Spieler nach Ihrer Vorstellung.

Um eine der vier Grundaufstellungen zu wählen, klicken Sie das entsprechende Feld rechts im Bild mit der LMT an.

Wenn Sie die Spieler frei aufstellen wollen, setzen Sie den Maus-Zeiger auf den entsprechenden Spieler auf dem großen Spielfeld. Das Trikot des Spielers und sein Name in der Mannschafts-Liste wechseln die Farbe. Drücken Sie die LMT. Das Trikot des Spielers und sein Name wechseln erneut die Farbe.

Wenn Sie nun die Maus verschieben, ziehen Sie den „Schatten" des Spielers mit. Seine alte Position bleibt in der Grundfarbe markiert. Falls Sie den Maus-Zeiger über die Platz-Grenzen hinausbewegen, verschwindet der Schatten; ziehen Sie den Maus-Zeiger wieder zurück auf das Feld, erscheint er wieder. Natürlich dürfen zwei Spieler nicht zu dicht beieinander postiert werden.

Achten Sie beim Verschieben eines Spielers auch auf die Farbe des Maus-Zeigers: An Positionen, an denen sich der betreffende Spieler besonders wohl fühlt, ist die Farbe dunkelgrün. Je weiter er von dieser Stelle weggezogen wird, desto heller wird das Grün des Maus-Zeigers, bis sie schließlich über Gelb zu Rot wechselt, womit gezeigt wird, daß der Spieler an dieser Stelle gar nicht weiß, was zu tun ist. Stellen Sie einen Spieler also nur in den Bereichen auf, wo der Maus-Zeiger noch grün ist.

In der 32-Farben-Amiga-Version ist dieser Farbwechsel nicht möglich. Statt dessen sind rechts unten zwei Kreise eingeblendet. Der erste zeigt an, wie wohl sich der Spieler auf seiner alten, der aktiven Position, fühlt, der zweite zeigt beim Verschieben an, wie wohl sich der Spieler auf der neuen Position fühlen würde.

Setzen Sie den Schatten des Spielers an die gewünschte Position und drücken Sie die LMT.

Wenn Sie den falschen Spieler gewählt haben, drücken Sie die RMT. Der Spieler verbleibt dann an der alten Position.

Ihnen stehen auf der rechten Seite unter den vier vorgegebenen Grundaufstellungen vier weitere, leere Felder zur Verfügung, in denen Sie Ihre eigenen Aufstellungen ablegen können. Setzen Sie den Maus-Zeiger auf eines der Felder und drücken und halten Sie den Maus-Zeiger (Langdruck), bis der Rahmen einmal blinkt. Ihre momentane Aufstellung ist dann als Voreinstellung übernommen worden. Auf diese Weise können Sie Ihre eigenen acht Grundaufstellungen sichern.

Ist eine der acht Grundaufstellungen gelb gerahmt, ist die automatische Aufstellung (AA) aktiviert. Der Computer wählt die Spieler für die Positionen auf dem Feld aus. Sobald Sie einen Spieler auf dem Feld verschieben, ist die Aufstellungs-Automatik ausgeschaltet. Während eines Spieles können Sie allerdings auswechseln und umstellen, ohne daß die AA ausgeschaltet wird. Ob die AA aktiv ist, erkennen Sie an dem Schriftzug AA in der oberen Titelleiste rechts neben „Aufstellung".

Über den Spielfeldern finden Sie wieder die Liste Ihrer Spieler. Um die nicht dargestellten Spieler ins Bild zu holen, setzen Sie den Maus-Zeiger in die obere bzw. untere Hälfte der Spieler-Liste und drücken die LMT. Die Liste scrollt dann durch das Fenster. Auch bei aktiviertem Spielfeld können so Spieler ausgetauscht werden.

Unter den acht Grundaufstellungen sind drei Icons. Sie dienen der Einstellung der automatischen Aufstellung durch den Computer:

ROT/GELB/WEISS: Wie genau soll der Computer bei AA die Art des Spielers (Torwart, Stürmer, etc.) berücksichtigen? Ist der Becher leer, ist die Art nicht so wichtig. Je weiter der Becher gefüllt ist, desto mehr hält der Computer sich an diesen Parameter.

PFEILKREUZ: Es zeigt an, wieweit die Parameter L,R (linker Fuß, rechter Fuß) und D,O (defensiv, offensiv) in die AA einfließen.

PLATTER BALL: Berücksichtigt der Computer die Erschöpfung der Spieler? Je leerer der Becher, desto weniger wird die Erschöpfung berücksichtigt.

Hinweis: Wenn Sie mit diesen Icons Änderungen durchgeführt haben, muß immer auch die Grundaufstellung noch einmal mit der LMT angeklickt werden, um die neue Einstellung zu berücksichtigen.

Zwischen den Grundaufstellungen und dem Spielfeld für die Aufstellung finden Sie bis zu 6 Buttons, von denen einige aber nur bei aktiviertem Reality-Modus (Schalter B5 in EINSTELLUNGEN) zur Verfügung stehen, andere nur eingeblendet sind, wenn sie auch genutzt werden können:

DATEN-B / DATEN-A: (Umschalter) Schaltet die Liste der Spieler zwischen Datenblatt A und B um.

TEAM: Schaltet um in die Team-Liste.

AUFST.: Zeigt die acht AA-Felder.

ORDER: (nur im Reality-Modus):
Rechts unten erscheinen acht Icons, mit denen Sie Ihren Spielern gezielte Anweisungen erteilen können. Über den

Icons sind nocheinmal die Ersatz-Spieler gelistet.
Führen Sie im oberen Teil den Mauszeiger über die Spielernamen oder im Spielfeld über die Spieler.
Zwischen den Icons erscheinen rote Balken, die die eingestellte Intensität darstellen, und um den betreffenden Spieler auf dem Feld erscheint ein rotes Feld, das seinen Einsatz-Bereich markiert. Um die Vorgaben zu ändern, klicken Sie entweder den Spieler auf dem Feld oder den Namen in der Liste mit der LMT an. Anschließend klicken Sie entweder das linke oder das rechte Icon eines Balkens an, um die Vorgabe zu verringern oder zu erhöhen.

Von oben nach unten haben die Balken folgende Bedeutung:

1.Defensiv/Offensiv-Einsatz.

2.Laufarbeit.
Wie eng soll der Spieler sich an seinen Raum halten, wie weit darüber hinaus gehen?

3.Einsatz.

4.Kampfkraft.

Abschließend drücken Sie die RMT, um die Einstellungen zu fixieren.

MANNDECKUNG (nur im Reality-Modus):

Dieser Button ist nur nutzbar, wenn der Gegner ein deutsches oder europäisches Liga-Team ist. Sie weisen Ihren Spielern gegnerische Spieler zu, die sie manndecken sollen.

Auf dem Spielfeld erscheint neben den Spielern Ihrer Mannschaft die Aufstellung des Gegners in heller Farbe. Rechts neben den Buttons sind die Namen der Spieler aufgelistet. Um die anderen fünf Spieler zu sehen, drücken Sie oberhalb oder unterhalb der Liste die LMT.

Die Werte der Spieler sind:

ST = Durchschnittsstärke
T = erzielte Tore
V = gegebene Vorlagen

Unter den Namen der gegnerischen Spieler sind noch einmal der Name Ihres Vereines und der des Gegners genannt. Die Werte sind die Durchschnittsstärken für Abwehr (incl. Torwart), Mittelfeld und Sturm.

Um einem Ihrer Spieler den Auftrag zur Manndeckung eines gegnerischen Spielers zu erteilen gehen Sie wie folgt vor:

1. Klicken Sie den Spieler Ihrer Mannschaft, entweder auf dem Spielfeld oder seinen Namen in der Liste darüber, mit der LMT an.

2. Klicken Sie in der Liste der gegnerischen Spieler den entsprechenden Namen an. Der Name wird gelb, der Spieler auf dem Feld hellblau, der Name Ihres deckenden Spielers rot.

Um einen Auftrag zur Manndeckung zurückzunehmen, klicken Sie den Namen des gedeckten gegnerischen Spielers mit der LMT an.

Natürlich kann jeder Ihrer Spieler nur einen gegnerischen Spieler manndecken.

RAUMDECKUNG (nur im Reality-Modus):

Der Raum, der durch Ihre Spieler gedeckt wird, wird auf dem Spielfeld rot markiert. Der Bereich der Raumdeckung gibt die Summe der Anweisungen wieder, die Sie allen Spielern mit ORDER gegeben haben. Dieser Button kann zusammen mit den anderen aktiviert werden.

Bei Hallenturnieren wird die Aufstellung etwas anders gehandhabt:

Je zwei Ihrer Spieler bilden ein Pärchen, das sich während des Hallenspieles gegenseitig auswechselt. Diese Auswechselung geschieht automatisch und kann nicht beeinflußt werden. Ist ein Pärchen gebildet, wird es farblich markiert. Ein Paar bilden Sie, indem beide Spieler in direkter Nähe positioniert werden.

Daß ein Hallenturnier ansteht, erkennen Sie unter anderem am Spielfeld: Statt des grünen Rasens erscheint der braune Hallenboden.

Mannschafts-Info
In den meisten Tabellen und Listen von Mannschaften können Sie durch Anklicken des Namens eines Teams mit der LMT die Daten-Blätter des entsprechenden Vereins aufrufen.

Hinweis: Bei Vereinen, die weder aus den 5 deutschen noch aus den 4 europäischen Ligen stammen, ist keine Mannschafts-Info vorhanden.

Sie verlassen die Mannschafts-Info mit der RMT.

DATEN-A:
Schaltet um auf die Team-Liste, Datenblatt A.
Näheres zur Bedeutung der Spalten finden Sie bei **AUFSTELLUNGEN** unter **„Datenblatt A"** auf Seite 35.

DATEN-B:
Schaltet um auf die Team-Liste, Datenblatt B
Näheres zur Bedeutung der Spalten finden Sie bei **AUFSTELLUNGEN** unter **„Datenblatt B"** auf Seite 37.

STATISTIK:
Blendet das Statistik-Fenster des Teams ein.

DREI PUNKTE / KOPFHÖRER / KAMERA: (Umschalter)
Je nach Schaltzustand wird Ihnen von dieser Mannschaft während eines Spieltages das aktuelle Ergebnis als Übertragung mitgeteilt. Wir gehen weiter unten genauer darauf ein.

STATISTIK:
Auf einer Karteikarte sind die wichtigsten Daten der Mannschaft festgehalten. Neben der Landesfahne steht links der Name des Teams. Rechts steht die Liga, in der die Mannschaft spielt.

Im großen Feld finden Sie die Bilanz über Siege, Unentschieden und Niederlagen, sowie die erzielten Tore pro Spiel und die Gesamtzahl der Treffer.

Mit den drei Buttons **HEIM**, **AUSWÄRTS** und **GESAMT** am unteren Rand der Karte wird die Anzeige der höchsten Siege und Niederlagen sowie der erzielten und kassierten Tore entsprechend auf Heimspiele, Auswärts-Spiele und alle absolvierten Spiele umgeschaltet. Darunter finden Sie die Angabe der Serien, die erspielt wurden. Die Ergebnisse Ihrer Mannschaft gegen das ausgewählte Team werden noch einmal gesondert angezeigt.

Der Daumen zeigt die bisherige Bilanz gegen das gegnerische Team an (Daumen hoch heißt: Sie haben in der Vergangenheit gegen diesen Gegner häufiger gewonnen als verloren). Darunter wird in Säulen die Leistungsfähigkeit des Teams getrennt nach Torwart, Abwehr, Mittelfeld und Angriff angezeigt.

K: Kondition
T: Technik
F: Form
M: Moral
C: Durchschnitt der vorgenannten Werte

Unten rechts ist die Erfolgsbilanz des Teams, also der Tabellenplatz, anhand einer Kurve abzulesen. Sie legen die Karteikarte durch Anklicken des Buttons TEAM mit der LMT wieder ab. Wenn Sie die RMT drücken, kehren Sie in die Ausgangsfunktion, von der Sie die Mannschafts-Info aufgerufen haben, zurück.

Übertragungen:

Wenn Sie während eines Spieltages daran interessiert sind, die Ergebnisse einer Mannschaft aktuell mitzubekommen, müssen Sie dies für jedes gewünschte Team in der Mannschafts-Info einstellen. Dazu dient der Umschalt-Button DREI PUNKTE / KOPFHÖRER / KAMERA.

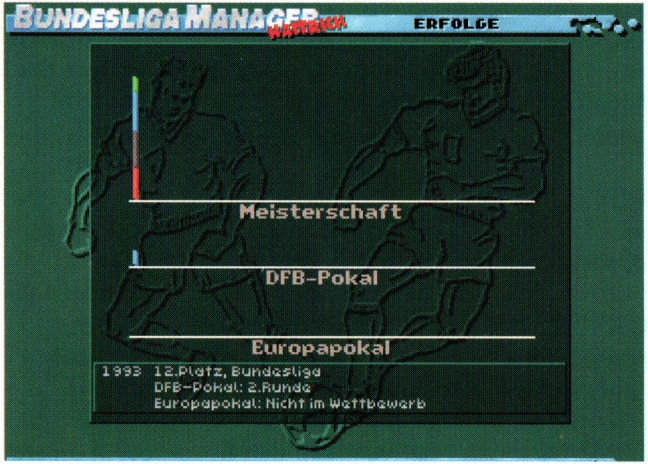
DREI PUNKTE (gelb): Es findet keine Übertragung statt, Sie erfahren die Ergebnisse erst aus den entsprechenden Tabellen nachdem der Spieltag beendet ist.

KOPFHÖRER (braun): Fällt bei einem Spiel dieser Mannschaft ein Tor, wird das neue Ergebnis als Text-Meldung eingeblendet.

KAMERA (rot): Nur wenn Sie den Button auf „Kamera" gesetzt haben, werden Ihnen die Torszenen der Mannschaft eingeblendet.

Hinweis: Beachten Sie bitte zu dieser Funktion unbedingt auch die Schalter K5 bis N5, sowie den Schalter E5 der EINSTELLUNGEN.

ERFOLGE



In einer Aufstellung werden Ihnen die bereits erzielten Erfolge Ihrer Mannschaft in der Meisterschaft, dem DFB- und dem Europa-Pokal ausgegeben, sowie zum UEFA-Pokal, wenn Ihre Mannschaft die Bundesliga bereits erreicht hat. Darunter finden Sie Angaben zu den Pokal-Wettbewerben der Saison, deren Säule Sie mit dem Maus-Zeiger berühren.
Außerdem wird eine Durchschnitts-Kurve gezeigt, die den zusammengefaßten Gesamt-Erfolg in der jeweiligen Saison wiedergibt.
Sie verlassen die Funktion mit der RMT.

ÜBRIGE SPIELE

Mit dieser Funktion blenden Sie sich die Spieltage der verschiedenen Pokal-Wettbewerbe, der WM/EM und des Super-Cups ein. Sie verlassen die Funktion mit der RMT. Bei erneutem Aufruf wird der zuletzt gewählte Wettbewerb mit dem nächsten Spieltag angezeigt.

Im Anzeigefeld sehen Sie die Paarungen des nächsten Spieltages des jeweiligen Wettbewerbes. Die Namen der Mannschaften sind ergänzt mit den Leistungswerten der Mannschaft. Ein großes Krönchen markiert dabei einen

Verein der Bundesliga, ein mittleres einen Zweitligisten und ein kleines Krönchen eine Regionalliga-Mannschaft.

K: Kondition
T: Technik
F: Form
M: Moral
C: Durchschnitt der vorgenannten Werte

Wenn Sie den Namen eines Teams anklicken, wird die Mannschafts-Info eingeblendet.

Mit dem Button ***KOMPLETTE ANSICHT*** listen Sie alle Spiele des gewählten Wettbewerbs. Dieser Button fehlt natürlich, wenn Sie sich eine Runde eines Wettbewerbs ansehen, in der nicht mehr als 16 Mannschaften teilnehmen, z.B. beim Pokal der Landesmeister oder dem DFB-Pokal Viertelfinale.

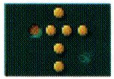
Die roten Pfeile schalten auf den nächsten bzw. auf den vorangegangenen Spieltag.
Die Pfeile erscheinen nur, wenn ein Wettbewerb mehrere nach gleichem Modus ablaufende Runden hat. Sie können mit den Pfeilen z.B. alle Runden von der ersten bis zum Halbfinale im Pokal der Pokalsieger durchblättern. Das Finale wird in einem anderen Modus gespielt, es muß deshalb mit den gelben Knöpfen rechts neben den Pfeilen eingestellt werden.

DFB-POKAL: (Umschalter) In vier Bildern (DFB-POKAL X) werden die Paarungen des gewählten Spieltages des DFB-Pokal-Wettbewerbs angezeigt.

UEFA-CUP: (Umschalter) In vier Bildern (UEFA X) werden die Paarungen des gewählten Spieltages des UEFA-Pokal-Wettbewerbs angezeigt.

LANDESMEISTER: Die Paarungen des gewählten Spieltages des Wettbewerbes um den Pokal der Landesmeister werden angezeigt. Mit den gelben Knöpfen schalten Sie von oben nach unten und von links nach rechts zwischen den folgenden Runden um:

Qualifikationsrunde



Champion's League
Gruppe 1 / Gruppe 2 / Gruppe 3 / Gruppe 4

Viertelfinale

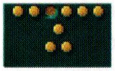
Endspiel

In der Qualifikationsrunde und für „Viertelfinale" wird oben rechts neben dem Spieltag in Klammern das Datum des Rückspieles angezeigt. Bei der Champion's League wird mit den roten Pfeilen der Spieltag gewählt, bei „Viertelfinale" schalten die roten Pfeile zwischen den Runden „Viertelfinale" und „Halbfinale" um.

POKALSIEGER: (Umschalter) in zwei Bildern (POKALSIEGER X) werden die Paarungen der ersten Runde des Wettbewerbs um den Pokal der Pokalsieger angezeigt. Die roten Pfeile zeigen die nächste Runde an, also (nach rechts) die Paarungen des Achtelfinales, des Viertelfinales und des Halbfinales. Die gelben Knöpfe schalten um zwischen den Vorrunden und dem Endspiel.

WM: Dieser Button hat jedes (Spiel-)Jahr eine andere Bezeichnung. Der Zyklus ist WM - EM-Qualifikation - EM - WM-Qualifikation.

Die Spiel-Paarungen des entsprechenden Wettbewerbs werden angezeigt. Die gelben Knöpfe schalten bei der WM von links nach rechts und von oben nach unten auf folgende Anzeigen um:



Vorrunde
Gruppe 1/Gruppe 2/Gruppe 3/Gruppe 4/Gruppe 5/Gruppe 6
Achtelfinale
Endspiel / Spiel um den dritten Platz

Wenn Sie „Achtelfinale" gewählt haben, können Sie mit den roten Pfeilen auf „Viertelfinale" und „Halbfinale" durchschalten. In den Vorrunden wird neben den Paarungen auch die aktuelle Tabelle der Gruppe angezeigt.

SUPER-CUP: Ihnen wird die Paarung des letztjährigen deutschen Meisters gegen den DFB-Pokalgewinner im Spiel um den Super-Cup angezeigt. Natürlich findet dieser Wettbewerb nicht statt, wenn im Vorjahr dieselbe Mannschaft deutscher Meister geworden ist und den DFB-Pokal gewonnen hat.

FREUNDSCHAFTSSPIELE

Hinweis: Diese Funktion steht nur im Modus III zur Verfügung. Sie bekommen die gleichen Tabellen angezeigt, wie in der Funktion LIGA-TABELLEN. Es fehlen jedoch die Schaltmöglichkeiten zu den Funktionen LIGASPIELE und STÄRKEN.

Wählen Sie mit den Karten und den gelben Knöpfen die Liga, aus der Sie eine Mannschaft für ein Freundschaftsspiel wünschen. Klicken Sie den Namen des entsprechenden Teams an. In einem Fenster werden Sie gefragt, ob das Spiel bei Ihnen (HEIM) oder bei dem Gegner (AUSWÄRTS) stattfinden soll. Klicken Sie den entsprechenden Button mit der LMT an. Bei einem Heim-Spiel werden Ihnen die Kosten angezeigt. Sie können das Spiel jetzt mit dem Button OHNE MICH immer noch ablehnen. Mit MACH ICH bestätigen Sie die Kosten.

Nachdem Sie entweder die Kosten bestätigt haben, oder das Spiel als Auswärts-Spiel gewählt wurde, muß der Termin gesetzt werden. Im Kalender sind alle möglichen Termine in Grün dargestellt. Je heller das Grün ist, desto ungünstiger ist der Termin für eines der beiden Teams. An Tagen, die in weiß oder gelb dargestellt sind, sind bereits Spiele angesetzt. Klicken Sie den gewünschten Termin mit der LMT an. Mit der RMT brechen Sie die Funktion ab.

VERLEGEN

Hinweis: Diese Funktion steht nur im Modus III zur Verfügung.

Wenn Sie den Termin-Plan aus zwingenden Gründen nicht einhalten können, haben Sie die Möglichkeit, ein Spiel auf einen anderen Termin zu verlegen. Es können nur Liga-Spiele und natürlich nur Ihre Heimspiele von Ihnen verlegt werden.

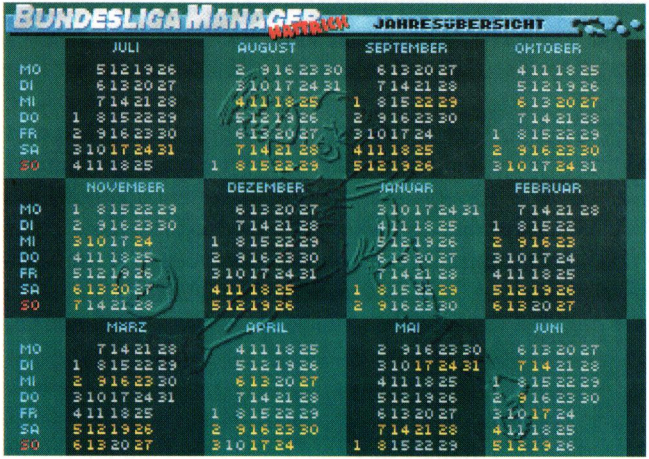
Im Kalender sind alle Spieltage in gelb dargestellt. Mögliche Ausweich-Termine und spielfreie Tage sind in grün bzw. in weiß dargestellt.

Sie verschieben einen Termin, indem Sie zunächst das Datum des Spieltages anklicken, von dem Sie ein Spiel verlegen möchten. Noch einmal: Es muß ein Heimspiel und ein Ligaspiel sein. Klicken Sie nun ein Datum an, das grün markiert ist. Das Spiel ist auf diesen neuen Termin verlegt.

Wenn Sie Ihr Stadion mit einer Flutlicht-Anlage ausgerüstet haben, können Sie das Spiel auch auf einen Freitag verlegen (Freitags-Spiele werden erst am Abend ausgetragen).

Sie verlassen die Funktion mit der RMT.

KALENDER



In der Jahresübersicht aller Spieltage werden Ihnen alle Termine angezeigt. Gesetzte Spieltage sind in gelb, spielfreie Tage in weiß dargestellt.

Bei dem im Programm integrierten Kalender handelt es sich um einen realistischen Kalender, d.h. die Tage entsprechen den realen Tagen (z.B. ist der 11.11.1994 wie im Kalender angegeben ein Samstag).

Sie verlassen die Funktion mit der LMT oder der RMT.

HALLEN-TABELLE

Hinweis: Diese Funktion steht im Modus I nicht zur Verfügung.

Sie bekommen die Tabelle des Hallenturnieres angezeigt. Die Spalten haben folgende Bedeutung:

Pl.: Platzierung

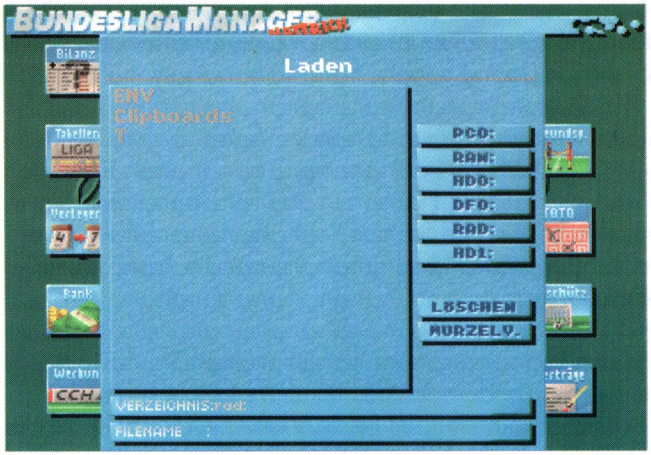
Verein: Die teilnehmenden Mannschaften

Von Mitspielern geführte Mannschaften werden grün, alle anderen hellgrau dargestellt.

Punkte: Das bisher erzielte Punktekonto

Durch Anklicken einer Mannschaft mit der LMT kommen Sie in die Mannschafts-Info.

LADEN



Sie können jederzeit einen auf Diskette/Festplatte abgelegten Spielstand wieder einladen. Im linken Teil des Fensters werden die Dateien (weiß) und Verzeichnisse (grau) des aktuellen Laufwerks angezeigt. Es werden nur BMH-Spielstand-Dateien und Unterverzeichnisse angezeigt.

Wenn Sie die Maus über die Liste ziehen, wechselt die Farbe des Namens unter dem Maus-Zeiger zu gelb. Drücken Sie nun die LMT, verzweigen Sie in ein Unterverzeichnis und der Pfad wird im Feld **„VERZEICHNIS“**

angezeigt, bzw. der Name der angeklickten Datei wird im Feld **„FILENAME"** eingeblendet. Wenn Sie einen Datei-Namen zweimal anklicken, wird der gewählte Zwischenstand geladen, wenn es sich um eine einwandfreie BMH-Spielstand-Datei handelt.

Sie können auch einen Spielstand laden, indem Sie das Feld **„FILENAME"** anklicken und den Namen über die Tastatur eingeben. Haben Sie das Feld versehentlich angeklickt, löschen Sie das Feld gegebenenfalls mit der Taste *„Backspace"* und drücken dann die Taste *„Enter"* oder *„Return"*.

Mit den Buttons rechts im Fenster wählen Sie das aktuelle Laufwerk, von dem Sie das Inhaltsverzeichnis angezeigt bekommen möchten. Im Feld **„VERZEICHNIS"** wird das aktuelle Laufwerk angezeigt.

Wenn Sie den Maus-Zeiger auf einen Datei-Namen setzen und die RMT drücken und halten, wird Ihnen in einem Fenster eine Kurz-Info zu diesem Spielstand mit dem Namen der Datei, dem Spiel-Datum, an dem der Spielstand abgelegt wurde und den Namen der Mitspieler, ihrer Vereine und Ligen angezeigt.

LÖSCHEN: Wenn Sie einen Spielstand einmal angeklickt haben und der Name der Datei im Feld „FILENAME" eingeblendet ist, können Sie ihn mit dieser Funktion von der Diskette/Festplatte löschen. Bestätigen Sie die Sicherheitsabfrage mit JAWOLL, wenn der Spielstand tatsächlich gelöscht werden soll. Klicken Sie mit der LMT das Button ***NIEMALS*** an, wenn Sie versehentlich die Funktion LÖSCHEN gewählt haben.

WURZELV.: Wenn Sie in ein Unterverzeichnis verzweigt haben, kehren Sie mit diesem Button eine Stufe zurück, d.h. in das Verzeichnis, aus dem Sie in das aktuelle Verzeichnis verzweigt haben.

Mit der RMT verlassen Sie die Funktion.

SPEICHERN

Wenn Ihre Konzentration nachläßt und Ihre Mannschaft deshalb in die Bedeutungslosigkeit abzusinken droht, sollten Sie den aktuellen Zwischenstand auf Diskette (nur AMIGA) oder Festplatte sichern, und sich ein wenig Ruhe und Erholung gönnen.
Nachdem Sie SPEICHERN gewählt haben, bekommen Sie die gleichen Möglichkeiten wie in der Funktion LADEN, allerdings dient diese Funktion dazu, einen Spielstand auf dem Datenträger abzulegen.
Falls Sie BMH von Diskette spielen, fordert das Programm Sie auf, eine Spielstand-Diskette in das interne Laufwerk (DF0:) einzulegen.

AMIGA: Benutzen Sie bitte nur mit der Workbench formatierte (Format-Befehl) Disketten für Ihre Spielstände. Versuchen Sie NIEMALS, einen Spielstand auf eine der Original-Disketten abzuspeichern!

Wird ein gewählter Dateiname erneut angeklickt, wenn der Name bereits im Feld „FILENAME" eingeblendet ist, wird der aktuelle Spielstand unter diesem Namen abgelegt.
ACHTUNG: Der alte Spielstand geht dabei verloren!

Um den aktuellen Spielstand unter einem neuen Namen abzulegen, klicken Sie das Feld „FILENAME" mit der LMT an.

Hinter dem Doppelpunkt erscheint ein kleiner Cursor. Geben Sie nun über die Tastatur den gewünschten Namen ein. Der Name sollte nur aus Buchstaben und Ziffern bestehen und darf bei MS-DOS-Rechnern nicht länger als 8 Zeichen sein. Wenn Sie die Taste „Return" oder „Enter" drücken, wird der Spielstand unter dem eingegebenen Namen im aktuellen Verzeichnis abgelegt. Haben Sie keinen Namen eingegeben, d.h. das Feld ist leer, wird der Spielstand natürlich nicht gesichert.

Spielstände werden immer automatisch mit der Endung .FBM versehen, die allerdings in der Datei-Auswahl nicht angezeigt wird.

Natürlich gibt es beim BMH auch wieder die AUTOSAVE-Funktion, die Sie mit dem Schalter K8 in EINSTELLUNGEN aktivieren können. Der Spielstand wird unter AUTO.FBM abgelegt.
Bei einem Programmfehler wird versucht, den aktuellen Spielstand unter ERROR.FBM abzulegen. Beachten Sie bitte unbedingt die angezeigte Fehler-Meldung. Es ist möglich, daß der so gesicherte Spielstand danach nicht mehr lad- oder spielbar ist!

Falls der freie Platz auf dem Datenträger nicht ausreicht, gibt BMH eine entsprechende Fehlermeldung aus.

Mit der RMT verlassen Sie die Funktion.

ANSTOSS

Sie übergeben die Kontrolle an den nächsten Mitspieler bzw. der nächste Spieltag beginnt, wenn auch der letzte Spieler seine Einstellungen vorgenommen und alle Aktionen erledigt hat. Die Spiele werden angepfiffen, sobald Sie den entsprechenden Wettbewerb mit der LMT anklicken.

Die Reihenfolge ist übrigens bei mehreren Mitspielern nicht festgelegt, sondern zufällig, um zu verhindern, das ein bestimmter Spieler immer zuerst seine Eingaben und Einstellungen vornehmen kann und daraus eventuell Vorteile erzielt.

TOTO-TIP

Hinweis: Diese Funktion steht nur im Modus III zur Verfügung.

Mit einem kleinen Einsatz können Sie hiermit - ein wenig Glück und gute Kenntnis der Mannschaften vorausgesetzt - Ihrem Konto auf die Sprünge helfen.

Links im Bild werden die Paarungen des nächsten Spieltages der Bundesliga angezeigt. Zu jeder Mannschaft werden wieder die Eigenschaften angegeben:

K = Kondition
T = Technik
F = Form
M = Moral
C = Durchschnitt aus den vorgenannten Werten

Links daneben ist Ihr Tipschein zu sehen. Klicken Sie mit der LMT die 1 an, wenn Sie meinen das Spiel wird von der Heim-Mannschaft gewonnen. Klicken Sie die 0 an, wenn Sie glauben, daß das Spiel unentschieden ausgeht und klicken Sie die 2 an, wenn Sie der Gastmannschaft die besseren Chancen einräumen.

Der Toto-Tip ist nicht nur bei Ligaspielen verfügbar. Ist ein Spieltag des DFB-Pokal-Wettbewerbs angesetzt, sollten Sie jedoch darauf achten, daß für die Wertung der Toto-Reihe die Ergebnisse nach dem Stand der regulären Spielzeit von 90 Minuten herangezogen werden. Es gibt also auch Unentschieden!

Abschließend klicken Sie das untere Feld mit den Angaben über Einsatz, Ihren Tip und die Quoten mit der LMT an, um Ihren Einsatz einzugeben.

Sie verlassen die Funktion mit der RMT.

BANK

Ohne Bank ist die Führung so eines Geschäfts wie ein Fußball-Verein undenkbar. Wenn Sie knapp bei Kasse sind, wird Ihnen hier - in gewissem Rahmen - gerne unter die Arme gegriffen. Zuviel Bargeld in der Brieftasche? Legen Sie es an, entweder auf einem Sparbuch, in Aktien oder auch in Immobilien.

Sie verlassen die Bank mit der RMT.

Kredite:

Kredite können Sie entweder bei der Bank oder bei anderen Mitspielern erbeten. Die netten Herrschaften auf der Bank in der Bank sind die anderen Mitspieler. Im Hintergrund, zwischen den Tafeln mit Immobilien-Angeboten und den Aktienkursen, erkennen Sie den Konto-Schalter und dahinter Ihren persönlichen Berater Ihrer Hausbank.

Klicken Sie eines der Gesichter der Herrschaften auf der Bank - falls Sie nicht alleine spielen - oder die Silhouette Ihres Kundenberaters mit der LMT an. Im dunklen Feld sehen Sie oben den Namen des Partners, von dem Sie einen Kredit erbitten oder von dem Sie bereits einen Kredit bekommen haben. Mit den beiden Buttons unten im Feld wird eine Änderung des Kreditvertrags bestätigt (OKAY) oder die Verhandlungen abgebrochen (ABBRUCH).

AUSGEZAHLTER BETRAG: Wenn Sie sich mit Ihrem Kreditgeber geeinigt haben, klicken Sie diesen Text mit der LMT an. Geben Sie dann den gewünschten Betrag ein. Bei einem laufenden Kreditvertrag steht in dieser Zeile die Kreditsumme.

GESAMTE KREDITSUMME: Hier wird bei einem laufenden Kreditvertrag die Gesamtbelastung inklusive Zinsen angezeigt. Der Wert kann nicht direkt geändert werden.

MONATLICHE ZAHLUNGEN: In welcher Höhe wünschen Sie die Raten? Sie können den vorgegebenen Wert durch Anklicken der Zeile mit der LMT ändern. Es sind allerdings nur bestimmte, logische Summen möglich. Wenn Sie einen nicht erlaubten Wert eingeben, wird der Betrag entsprechend korrigiert. Diesen Wert können Sie nur einstellen, wenn Sie den Kredit von einem anderen Mitspieler erhalten. Die Bank errechnet den Wert aus der Kreditsumme und der Laufzeit.

LAUFZEIT: Über welchen Zeitraum soll der Kredit laufen? Der vorgegebene Wert kann durch Anklicken der Zeile mit der LMT geändert werden.

RESTLAUFZEIT: Wieviele Raten sind noch zu zahlen? Dieser Wert kann natürlich nur indirekt über die Laufzeit verändert werden.

BEREITS GEZAHLT: Wie hoch beläuft sich die Summe der von Ihnen bereits zurückgezahlten Raten?

RÜCKZAHLUNG: Möchten Sie einen Kreditvertrag vorzeitig ablösen oder die Restsumme senken? Dann klicken Sie diese Zeile an. Sie können eine Summe eingeben, die von dem verbliebenen Restkredit abgezogen wird. Wenn Sie den Maximal-Wert - direkt über der Eingabezeile - anklicken, zahlen Sie den Restbetrag komplett zurück. Sie verringern so die fälligen Zinsen, haben jedoch eine Gebühr für die vorzeitige Ablösung zu zahlen.

Immobilien:

Wenn Sie die Tafel mit den Immobilien-Angeboten anklicken, können Sie die Angebote einsehen und Immobilien kaufen oder verkaufen. Im oberen Teil werden die Immobilien in Ihrem Besitz angezeigt, darunter die Angebote. Klicken Sie die Bilder der Angebote oder der Objekte in Ihrem Besitz an, werden die verschiedenen Typen durchgeschaltet. Sie können beim Kauf wählen unter Eigentumswohnungen, Reihen- und Einfamilienhäusern, Villen, Mietshäusern und Bürogebäuden.

KAUFEN: Klicken Sie diesen Button mit der LMT an, wenn Sie das Objekt unter KAUFANGEBOTE interessiert. Sie werden nun aufgefordert, die Zahl der Einheiten, die Sie erwerben wollen, einzugeben.

VERKAUFEN: Klicken Sie diesen Button mit der LMT an, wenn Sie das Objekt unter IHRE IMMOBILIEN abstoßen wollen. Sie werden aufgefordert, die Zahl der Einheiten, die Sie verkaufen wollen, einzugeben.

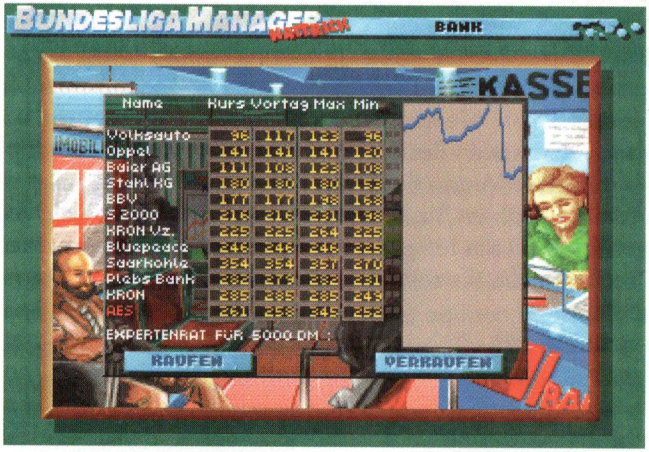
Die Mietzahlungen für Immobilien:

Ihre Objekte werden natürlich vermietet. Das Bedeutet zusätzliche Einkünfte für Sie, zahlbar als monatliche Miete. Die Miete errechnet sich in Promille aus dem aktuellen Wert des Objektes:

- Eigentumswohnung: 1,5 Promille
- Reihenhaus: 1,8 Promille
- Einfamilien-Haus: 2,1 Promille
- Villa: 2,4 Promille
- Mietshaus: 2,7 Promille
- Bürogebäude: 3,0 Promille

Der Wert eines Objektes - und somit auch der Mieterlös - verändert sich im Laufe des Spieles. Beachten Sie auch die anfallenden Renovierungskosten.

Aktien:



Aktien sind nicht unbedingt eine gute Anlage. Sie können damit genausogut Verluste wie Gewinne erzielen.

Neben den Namen der verschiedenen Aktien, mit denen Sie spekulieren können, ist der aktuelle Kurs, der des Vortages, der bisher erzielte Höchststand (Max) und der niedrigste Wert (Min) angegeben.

Klicken Sie den Namen der Aktie mit der LMT an, die Sie interessiert. Im Fenster rechts wird die Entwicklung in jüngster Vergangenheit in Form einer Kurve angezeigt.

Wenn Sie sich nicht entscheiden können, kann ein Expertenrat hilfreich sein. Er kostet allerdings... Klicken Sie dazu die Zeile „Expertenrat" mit der LMT an. Unten im Fenster mit der Kurve der Entwicklung erscheint der Rat, der Ihnen zur gewählten Aktie gegeben wird.

KAUFEN: Geben Sie die Zahl der Aktien ein, die Sie erwerben möchten. Hinter den Angaben zur Aktie erscheint eine rote Markierung, daß Sie von dieser Firma Aktien besitzen.

VERKAUFEN: Geben Sie die Zahl der Aktien ein, die Sie abstoßen wollen.

Sie verlassen die Funktion mit der RMT.

Finanzübersicht:

Kehren wir noch einmal an den Konto-Schalter zurück. Wenn Sie die Karteikästen dahinter mit der LMT anklicken, bekommen Sie eine Übersicht über Ihre Finanzen. Angezeigt wird Ihr Kontostand, die Höhe der bei der Bank aufgenommenen Kredite, die Einlagen in Ihr Sparbuch, der Wert und die Art Ihrer Immobilien, der Überziehungs- oder Dispo-Kredit, der Ihnen eingeräumt wurde und der Wert eventuell gekaufter Aktien, sowie die Namen der Firmen, in die Sie investiert haben. Wenn Sie eine Aktie anklicken, wird Ihnen der Gewinn/Verlust des Papieres angezeigt.

Unter einem Dispositions- oder Überziehungskredit versteht man eine maximale Kredit-Summe, die Ihnen von Ihrer Bank auf Ihrem normalen Konto zu einem normalen Zinssatz eingeräumt wird. Erst wenn Sie die maximale Dispo-Kredit-Summe überschreiten, also Ihr Konto noch tiefer in die roten Zahlen drücken, wird der Überziehungs-Zins fällig. Beachten Sie dazu auch die Warnleuchte 2 der ersten Zeile.

Kasse:

Die Dame hinter dem Kassenschalter verwaltet Ihr Sparbuch.

Klicken Sie sie mit der LMT an, um Einblick in Ihr Sparbuch zu bekommen. Beachten Sie den Text auf der linken Seite, in dem die Zinsen, die Sie für Ihre Einlagen bekommen, genannt werden. Es sind 2,5%. Auf der rechten Seite wird Ihr Guthaben angezeigt.

EINZAHLEN: Geben Sie den Betrag ein, den Sie auf Ihr Sparbuch einzahlen wollen.

ABHEBEN: Geben Sie den Betrag ein, den Sie von Ihrem Sparbuch abheben möchten.

Sie Schließen Ihr Sparbuch mit der RMT.

Zinsen:

Überall, wo Geld bewegt, verliehen und geliehen wird, werden Zinsen fällig. Die Höhe der Zinsen sind bei BMH in Prozent der Summe:

- Guthaben auf dem Sparbuch: 2,5%
- Wertsteigerung der Immobilien: 3%
- Guthaben auf dem Konto: 1%
- Dispo-Zinsen: 12%
- Überziehungs-Zinsen: 18%
- Kredit-Zinsen: 12%

TRAININGSLAGER

Wenn Ihre Mannschaft nicht mehr so richtig in Schwung ist, oder wenn sie vor einem wichtigen Spiel steht, kann ein Trainings-Lager für die notwendige Korrektur der Form hilfreich sein. Mit dem Aufruf der Funktion mit der LMT wird eine Karte Deutschlands eingeblendet. Auf dieser Karte finden Sie eine Reihe kleiner Fähnchen, die die verschiedenen Sportschulen repräsentieren. In der untersten Bildzeile wird Ihnen angezeigt, wie oft Sie in der laufenden Saison noch ein Trainingslager besuchen können.

Ziehen Sie den Maus-Zeiger auf die Fähnchen, wird rechts neben der Karte ein Bild der Sportschule und darunter deren Charakteristik gezeigt. Mit bis zu fünf Sternen wird die Qualität der einzelnen Faktoren bewertet. Die Faktoren sind die Platzqualität, die Qualität der Fitness-Geräte, der Verpflegung und der Unterkunft. Je mehr Sterne vergeben wurden, desto besser. Aber auch desto teurer... Unter den Faktoren wird Ihnen der Preis für einen Besuch genannt.

Überlegen Sie sich anhand der Daten Ihrer Mannschaft, ob und für welchen Bereich Sie das Trainingslager buchen möchten. Stellen Sie dann an den drei Schiebern für KONDITION, TECHNIK und SPIEL die Intensitäten ein. Setzen Sie dazu auf der Skala den Maus-Zeiger auf die gewünschte Position und drücken Sie die LMT, oder setzen Sie den Maus-Zeiger auf den roten Zeiger der Skala, drücken und halten Sie die LMT und ziehen dann den roten Pfeil der Skala mit der Maus nach rechts oder links. Wenn Sie die LMT wieder frei geben, ist die Intensität eingestellt. Je weiter der rote Pfeil in der Skala rechts steht, desto intensiver wird der gewählte Bereich trainiert.

An der vierten Skala, ERHOLUNG, lesen Sie den Erholungswert des Trainings-Lagers ab. Wenn Sie die Intensität für Konditions, Technik und Spiel ganz nach links gesetzt haben, ist der Erholungswert maximal. Haben Sie alle drei Bereiche auf das Maximum gesetzt, gibt es für die Mannschaft überhaupt keine Erholung.

Wenn Sie die Einstellungen für das Training Ihrer Mannschaft im Trainingslager vorgenommen haben, gilt es die passende Sportschule für Ihre Vorstellungen und nicht zuletzt für Ihren Geldbeutel zu finden. Klicken Sie auf der Karte das Fähnchen der ausgewählten Sportschule mit der LMT an, die Sie mit Ihrem Team besuchen wollen. Unten rechts im Bild erscheint der Button MACH ICH, den Sie mit der LMT anklicken, wenn Sie das Trainingslager tatsächlich buchen wollen. Haben Sie es sich anders überlegt, drücken Sie die RMT, mit der Sie die Funktion ohne Kosten verlassen.

TRAINING

Hinweis: Diese Funktion steht im Modus I nicht zur Verfügung.

Wichtiger als das Trainingslager ist jedoch das regelmäßige Training, mit dem Sie die Mannschaft in Form halten und Schwächen ausmerzen. Stellen Sie zum einen die Intensität für die einzelnen Trainings-Bereiche, aber auch das Training für jeden einzelnen Spieler Ihrer Mannschaft und für den Spieler-Typ ein.

Die Trainings-Arten sind

- Kondition
- Technik
- Eckball
- Freistoß
- Zweikampf
- Paß
- Schuß
- Schnelligkeit
- Spiel

Die Spieler-Typen sind

- Torwart (TOR)
- Abwehr (ABW)
- Mittelfeld (MIT)
- Sturm (STU)

Für jede Trainings-Art, jeden Spieler-Typ und jeden Spieler können Sie mit der LMT ein bis drei Bälle setzen. Ein Ball steht dabei für moderates, drei Bälle für intensives Training.

Drei Besonderheiten sind zu beachten:

1. Die Summe der Bälle für Kondition und Technik kann vier nicht überschreiten. Wollen Sie also z.B. Kondition mit drei Bällen setzten, muß das Technik-Training vorher auf einen Ball zurückgenommen werden.

2. Die Summe der Bälle für alle anderen Trainings-Arten kann 18 nicht überschreiten. Außerdem fordern Sie Ihre Mannschaft extrem, wenn Sie mehr als 14 Bälle setzen. Beachten Sie, daß die Bälle für diese Trainings-Arten dann in rot dargestellt sind.

3. Für die Spieler-Typen können maximal 8 Bälle gesetzt werden. Soll ein Typ besonders trainiert werden (3 Bälle), muß ein anderer Typ auf einen Ball reduziert werden.

Um sich den Einstieg zu erleichtern, können Sie das Training auf **AUTOMATIK** setzen, wenn Sie den Button mit der LMT anklicken. Bedenken Sie aber, daß Sie als Manager und Trainer wesentlich genauer reagieren können, als die Automatik.

Sie verlassen die Trainings-Einstellung mit der RMT.

TRANSFER

Wo bekommen Sie neue Spieler für Ihren Kader her? Natürlich vom Transfer-Markt.
Im linken Teil wird Ihr Team gemäß der Stärken-Liste angezeigt, rechts ein Fenster mit den angebotenen Spielern, darunter noch einmal die Leistungsfähigkeit Ihrer Mannschaft in Säulen.
Ein Team der deutschen Ligen kann 24, ein Verein der vier europäischen Ligen maximal 16 Spieler aufnehmen.
Um den Transfer-Markt zu verlassen, klicken Sie außerhalb des Fensters mit der Liste der angebotenen Spieler die RMT.

Angebote:

Im Angebots-Fenster werden alle Spieler gelistet, die zur Zeit auf dem Transfer-Markt angeboten werden. Die Spieler werden mit den folgenden Parametern angezeigt:

- *Heimatland* (dargestellt mit einem Fähnchen)
- *Name*
- *Spieler-Typ*

  TOR = Torwart
  ABW = Abwehr
  MIT = Mittelfeld
  STU = Stürmer

- *Spielseite*

  wobei Raute für beide Seiten, Pfeil nach links/rechts für Stärken mit dem linken/rechten Fuß stehen

- *Defensiv/Offensiv*

  wobei Raute für ausgeglichen, Pfeil nach unten für Defensiv- Spieler, Pfeil nach oben für Offensiv-Spieler stehen

- *Leistungswerten*

  von links nach rechts Kondition, Technik, Form und in Klammern der Durchschnitt der vorgenannten Werte

- *Alter*

Ziehen Sie den Maus-Zeiger über die Namen der Spieler, werden Ihnen unter der Liste der momentane Verein und darunter die Ablösesumme und Ihr verbleibendes Restkapital angezeigt. Wenn mehr Spieler angeboten werden, als im Fenster angezeigt werden können, holen Sie die nächste Seite mit der RMT ins Fenster.

Mit einem Langdruck auf einen Spielernamen ziehen Sie die Karteikarte des Spielers. Näheres dazu finden Sie unter „Die Spieler-Karteikarte".

Die Buttons:

DATEN-B / DATEN-A: (Umschalter) Schaltet zwischen den Datenblättern A und B der Stärken-Liste Ihrer Mannschaft um.

Wird der Name eines Ihrer Spieler in grün dargestellt, wurde ihm von einer anderen Mannschaft ein Angebot oder ein besseres Gehalt geboten. Wählen Sie in diesem Fall den Spieler mit einem Langdruck an und gehen Sie gegebenenfalls mit dem Button VERHANDELN in Vertrags-Verhandlungen.

KOMPLETT: (Umschalter) Blendet das Angebotsfenster aus und bei erneutem Anklicken mit der LMT wieder ein.

ALLE: Listet alle angebotenen Spieler des Transfermarktes.

TOR / ABW / MIT / STU: Beschränkt die Liste auf Torwarte, Abwehrspieler, Mittelfeldspieler, Stürmer oder eine beliebige Kombination.

AKTIVE: Ermittelt das Säulendiagramm der Leistungsfähigkeit Ihres Teams für die eingesetzten Spieler.

TEAM: Ermittel das Säulendiagramm der Leistungsfähigkeit Ihres Teams über alle Spieler.

VER-KAUFEN: Verkaufen eines Spielers aus Ihrem Team oder Kaufen eines Spielers vom Markt.

Um einen Spieler zu verkaufen, klicken Sie seinen Namen in der Liste Ihres Teams mit der LMT an. Sein Name wird gelb dargestellt. Klicken Sie nun den Button VER-KAUFEN an. Der Spieler wird in rot in die Transfer-Liste gesetzt. Natürlich verbleibt er bis zu seinem endgültigen Verkauf in Ihrem Spieler-Kader.

Der Spieler wird wieder von der Transfer-Liste geholt, indem er markiert und erneut VER-KAUFEN angeklickt wird.

Jeder Mitspieler kann bis zu drei Spieler auf den Transfermarkt setzen. Markieren mehr als drei Spieler und klicken VER-KAUFEN oder VER-LEIHEN an, werden nur die ersten drei auf die Transferliste gesetzt - falls Sie noch keine Spieler in den Transfer gegeben haben - für die weiteren erhalten Sie jedoch die Fehlermeldung, das schon 3 Spieler von Ihnen auf dem Transfermarkt sind.

Jeder Spieler kann jede Saison maximal dreimal auf die Transferliste gesetzt werden.

Um einen Spieler einzukaufen, klicken Sie seinen Namen in der Transferliste mit der LMT an. Der Name wird gelb dargestellt. Klicken Sie nun den Button VER-KAUFEN an. Es wird das Verhandlungs-Fenster geöffnet. Oben im Fenster wird der Name des betreffenden Spielers, sein Alter, seine Durchschnitts-Stärke und sein ungefährer Marktwert genannt.

Darunter stehen seine Forderungen, links die Ablöse-Summe, rechts sein Gehalts-Wunsch. Ihre eigenen Vorstellungen geben Sie ein, indem Sie die entsprechende Zeile mit der LMT anklicken und dann im Eingabefeld die Summe eingeben.

Folgende Werte können Sie einstellen:

- Gebotene Ablöse
- Gebotenes Gehalt
- Vertragsdauer
- Torprämie
- Punktprämie
- Auflaufprämie
- Meisterprämie
- Prämie Platz 2-5
- Prämie Platz 6-10
- Nichtabstiegsprämie

Mit den linken beiden Buttons des Fensters holen Sie sich die Daten Ihrer Mannschaft (TEAM-INFO) bzw. die Karteikarte des Spielers, mit dem Sie in Verhandlung sind (SPIELER-INFO) auf den Bildschirm.

Der Button ANGEBOT unterbreitet dem Spieler Ihre Vorstellungen. Ihr Angebot wird in die Liste der Angebote, die der Spieler bereits erhalten hat, aufgenommen. Ist er einverstanden, nimmt er Ihr Angebot an, vielleicht braucht er aber auch Bedenkzeit oder lehnt es ganz ab.

Bis ein Spieler sich zum Wechsel entschieden hat, können einige Wochen vergehen. Sie bekommen die entsprechende Nachricht über den Entscheid, den der Spieler getroffen hat. Bis dahin können Sie Ihre Angebot jederzeit

ändern. Bei sehr guten Angeboten kann es vorkommen, daß sich ein Spieler zum sofortigen Wechsel entschließt. Prämien erhöhen die Wahrscheinlichkeit.

Üben Sie sich also etwas in Geduld, bis die Meldung „Spieler X wird sich nächste Woche für einen neuen Verein entscheiden" erscheint. Eine Woche später können Sie verfolgen, wie die Entscheidung des Spielers ausfällt. Es ist auch möglich, daß der Spieler keines der Angebote annimmt, falls diese ihm zu schlecht erscheinen.

Wenn Sie einen Ihrer Spieler auf den Transfermarkt gesetzt haben, entscheiden Sie, wohin der Spieler gehen soll, allerdings besteht der Spieler dann auf eine Abfindung, wenn er bei seinem neuen Brötchengeber wesentlich weniger als bei Ihnen verdienen sollte. Sie können aber das Pech haben, daß keiner der anderen Vereine ein Angebot für Ihren Spieler macht. Sie bekommen in diesem Fall die Meldung „Kein Angebot für Spieler X gekommen".

Spieler und Verein entscheiden getrennt über die Angebote. Maximal können einem Spieler von vier Vereinen Angebote vorgelegt werden, unter denen der Spieler wählt.

Wird ein Spieler als vereinslos geführt kann er nicht geliehen sondern nur gekauft werden.

Bei den Angeboten müssen Sie sich entscheiden, ob Sie weniger, gleichviel, oder mehr als die entsprechenden Forderungen bieten wollen. Bei zu hohen Angeboten sinkt zwar die Wahrscheinlichkeit, daß sie etwaige Konkurrenten überbieten - auf der anderen Seite wird natürlich Ihr Konto strapaziert.

Die anderen Vereine werden vom Computer gesteuert - sie besitzen individuelle Kauf- und Verkaufstrategien, die u.a. von Ihren Erfolgen abhängen.

VER-LEIHEN: Verleihen eines Spielers aus Ihrem Team oder Leihen eines Spielers vom Markt. Der Ablauf entspricht dem Verkaufen oder Kaufen eines Spielers, jedoch kehrt der Spieler nach Ablauf der vereinbarten Zeit (12 oder 24 Monate) ab Vertrags-Beginn auf alle Fälle zu seinem Verein zurück.

Übrigens werden Ihnen alle wichtigen Transfers (d.h. Transfers von oder zu Vereinen, die um max. 5 Plätze von Ihrem Tabellenplatz abweichen) in der Zeitung gemeldet, wenn der Schalter I6 aktiviert ist (siehe EINSTELLUNGEN). Ist H6 an, werden alle Transfers angezeigt.

VORSCHLAG: Der Rechner schlägt das Profil eines Spielers vor, der gut in das Team passen würde. Ändern Sie die Vorgaben gegebenenfalls entsprechend Ihren Vorstellungen. Klicken Sie dazu die entsprechenden Felder

an, bzw. verstellen Sie die Länge der roten Balken in den Skalen, indem Sie zum Verlängern rechts bzw. links vom Balken mit der LMT in die Skala klicken und zum Verkürzen rechts bzw. links von der Mitte des Balkens im Balken die LMT drücken.

- *Art:* TORwart / ABWehr / MITtelfeld / STUrm (eine Kombination aus diesen ist möglich).
- *Alter:* stellen Sie den Bereich ein.
- *Stärke:* auch hier können Sie den Bereich einstellen.
- *Typ:* KONDition / TECHnik / FORM worauf soll bei der Suche geachtet werden? Kombinationen der drei Aspekte sind möglich.
- *Raum:* stellen Sie in den beiden Einstellungen die erwünschte Spielseite (links/rechts) und -Weise (defensiv/offensiv) ein.
- *Preisv.:* MINimal / NORMal / MAXimal Was darf der Spieler kosten?
- *SUCHEN:* Erteilt den Suchauftrag

SUCHEN: Hier können Sie einen Auftrag zur Suche eines geeigneten Spielers geben. Die Funktion entspricht dem VORSCHLAG, allerdings gibt der Computer keine Voreinstellungen.
Mit der RMT verlassen Sie die Unter-Funktion SUCHEN des Transfermarktes, ohne das ein Suchauftrag erteilt wird.

ABWERBEN: Die Liga-Tabellen werden eingeblendet. Sie können nun aus den deutschen und internationalen Ligen die Mannschaft suchen, in der der gewünschte Spieler zur Zeit spielt, den Sie abwerben möchten. Wenn Sie einen Spieler gefunden haben, dem es bei seinem Verein nicht mehr so recht gefällt, können Sie ihm ein Angebot machen.

Drücken Sie dazu auf dem Namen des Spielers die LMT solange, bis das Angebotsfenster eingeblendet wird (Langdruck). Jetzt können Sie Ihr Angebot eingeben. Wenn Sie nun den Button ANGEBOT anklicken, entscheidet der Spieler sofort. Sie können einen Spieler auf diesem Weg nur zum sofortigen Wechsel in Ihre Mannschaft bewegen, oder gar nicht. Außerdem ist das Abwerben sehr teuer und nicht alle Spieler lassen sich überhaupt abwerben. Manche sind für ihre Vereine unverkäuflich; so wird z.B. jeder Club auf seinem zweiten Torwart bestehen.

Pro Saison können Sie fünfmal versuchen, Spieler abzuwerben.

TAKTIK

Stellen Sie hier die Taktik ein, die Sie für Ihre Mannschaft realisiert haben wollen.

Links oben wird eingestellt, wie defensiv oder offensiv Ihre Spieler vorgehen sollen. Klicken Sie im Spielfeld mit der LMT, bis die Pfeile entsprechend positioniert sind.

Darunter stellen Sie ein, ob von hinten und aus dem Mittelfeld weit über die Flügel gespielt und ob bereits aus großer Distanz aufs Tor geschossen werden soll. Klicken Sie den Ausgangspunkt des Pfeils mit der LMT für Ihre Einstellung an.

Rechts oben geben Sie an, ob die Flügelstürmer zurückhängen sollen und ob Sie das Spiel grundsätzlich von hinten aufbauen wollen. Klicken Sie die Felder mit der LMT an.

Darunter finden Sie die Vorgabe, ob der Ball flach oder hoch gespielt werden soll. Klicken Sie mit der LMT einfach zwischen die beiden Strichmännchen, um die Einstellung zu ändern.

Wie wichtig sind Ihnen Ihre Einstellungen? Klicken Sie das Wort WICHTIG mit der LMT an, um Ihren Vorstellungen mit jedem weiteren Ausrufezeichen mehr Gewicht zu verleihen.

Entsprechend den Grundeinstellungen können hier verschiedene Funktionen deaktiviert sein.

EINSTELLUNGEN

Hier können Sie eine Vielzahl von Grundeinstellungen die für alle Mitspieler gelten, vornehmen. Die gewünschten Einstellungen können Sie auf Diskette/Festplatte ablegen und dann für andere Spiele wieder einladen. Nutzen Sie dazu die beiden Buttons LADEN und SPEICHERN.

Mit dem Button **README** können Sie ein eventuell mitgeliefertes Info (Liesmich.txt) einsehen. In dieser Info finden Sie alle technischen Änderungen, die sich eventuell zu dieser Anleitung ergeben haben und alle Ergänzungen, die nicht mehr in die Anleitung einfließen konnten.

Mit den Kippschaltern schalten Sie Funktionen ein (grünes Licht) oder aus (rotes Licht). Wir haben die Schalter hier in logische Gruppen zusammengefaßt. Beachten Sie also bitte auch die dem BMH ebenfalls beiliegende Tafel (befindet sich in der beiliegenden Klappkarte), in der Sie die Lage der einzelnen Schalter gemäß der Bildschirm-Darstellung mit einer dazugehörigen Kurzbezeichnung finden.

Im Feld T9 werden die Koordinaten des Mauszeigers im Schalter-Feld ausgegeben.

Auf den nun folgenden Seiten beschreiben wir nun die einzelnen Schaltern geordnet nach logischen Gruppen.

Anzeige von Auslosungen und Ergebnissen:

Mit diesen Schaltern bestimmen Sie, welche Ergebnis-Tafeln und Ergebnisse Sie während des Spieles und in der Sportschau gezeigt bekommen.

A1: Anzeige der Tabelle der Bundesliga nach einem Spiel
A2: Anzeige der Halbzeitergebnisse der Bundesliga
A3: Anzeige der Endergebnisse der Bundesliga
A4: Anzeige der Ergebnisse der Bundesliga in der Sportschau

B1: Anzeige der Tabelle der Zweiten Liga nach einem Spiel
B2: Anzeige der Halbzeitergebnisse der zweiten Liga
B3: Anzeige der Endergebnisse der Zweiten Liga
B4: Anzeige der Ergebnisse der Zweiten Liga in der Sportschau

C1: Anzeige der Tabelle der Regionalliga A nach einem Spiel
C2: Anzeige der Halbzeitergebnisse der Regionalliga A
C3: Anzeige der Endergebnisse der Regionalliga A
C4: Anzeige der Ergebnisse der Regionalliga A in der Sportschau

D1: Anzeige der Tabelle der Regionalliga B nach einem Spiel
D2: Anzeige der Halbzeitergebnisse der Regionalliga B
D3: Anzeige der Endergebnisse der Regionalliga B
D4: Anzeige der Ergebnisse der Regionalliga B in der Sportschau

E1: Anzeige der Tabelle der Oberliga nach einem Spiel
E2: Anzeige der Halbzeitergebnisse der Oberliga
E3: Anzeige der Endergebnisse der Oberliga
E4: Anzeige der Ergebnisse der Oberliga in der Sportschau

F1: Anzeige der Auslosung der DFB-Pokal-Spiele
F2: Anzeige der Halbzeitergebnisse der DFB-Pokal-Spiele
F3: Anzeige der Endergebnisse der DFB-Pokal-Spiele
F4: Anzeige der Ergebnisse der DFB-Pokal-Spiele in der Sportschau

G1: Anzeige der Auslosung der UEFA-Pokal-Spiele
G2: Anzeige der Halbzeitergebnisse der UEFA-Pokal-Spiele
G3: Anzeige der Endergebnisse der UEFA-Pokal-Spiele
G4: Anzeige der Ergebnisse der UEFA-Pokal-Spiele in der Sportschau

H1: Anzeige der Auslosung der Landesmeister-Pokal-Spiele
H2: Anzeige der Halbzeitergebnisse der Landesmeister-Pokal-Spiele
H3: Anzeige der Endergebnisse der Landesmeister-Pokal-Spiele
H4: Anzeige der Ergeb. der Landesmeister-Pokal-Spiele in der Sportschau

I1: Anzeige der Auslosung der Pokal-der-Pokalsieger-Spiele
I2: Anzeige der Halbzeitergebnisse der Pokal-der-Pokalsieger-Spiele
I3: Anzeige der Endergebnisse der Pokal-der-Pokalsieger-Spiele
I4: Anzeige der Ergeb. der Pokal-der-Pokalsieger-Spiele in der Sportschau

J1: Anzeige der Auslosung der WM-Vorrunden-Spiele
J2: Anzeige der Halbzeitergebnisse der WM-Spiele
J3: Anzeige der Endergebnisse der WM-Spiele
J4: Anzeige der Ergebnisse der WM-Spiele in der Sportschau

K1: Anzeige der Auslosung der WM-Qualifikations-Spiele
K2: Anzeige der Halbzeitergebnisse der WM-Qualifikations-Spiele
K3: Anzeige der Endergebnisse der WM-Qualifikations-Spiele
K4: Anzeige der Ergeb. der WM-Qualifikations-Spiele in der Sportschau

L1: Anzeige der Auslosung der EM-Vorrunden-Spiele
L2: Anzeige der Halbzeitergebnisse der EM-Spiele
L3: Anzeige der Endergebnisse der EM-Spiele
L4: Anzeige der Ergebnisse der EM-Spiele in der Sportschau

M1: Anzeige der Auslosung der EM-Qualifikations-Spiele
M2: Anzeige der Halbzeitergebnisse der EM-Qualifikations-Spiele
M3: Anzeige der Endergebnisse der EM-Qualifikations-Spiele
M4: Anzeige der Ergeb. der EM-Qualifikations-Spiele in der Sportschau

N2: Anzeige des Halbzeitergebnisses des Supercup-Spieles
N3: Anzeige des Endergebnisses des Supercup-Spieles
N4: Anzeige des Ergebnisses des Supercup-Spieles in der Sportschau

O2: Anzeige der Halbzeitergebnisse der verlegten Spiele
O3: Anzeige der Endergebnisse der verlegten Spiele
O4: Anzeige der Ergebnisse der verlegten Spiele in der Sportschau

P2: Anzeige der Halbzeitergebnisse der Freundschaftsspiele
P3: Anzeige der Endergebnisse der Freundschaftsspiele
P4: Anzeige der Ergebnisse der Freundschaftsspiele in der Sportschau

Q2: Anzeige der Halbzeitergebnisse der Hallenturniere
Q3: Anzeige der Endergebnisse der Hallenturniere
Q4: Anzeige der Ergebnisse der Hallenturniere in der Sportschau

R1: Anzeige der Tabelle der englischen Liga nach einem Spiel
R2: Anzeige der Halbzeitergebnisse der englischen Liga
R3: Anzeige der Endergebnisse der englischen Liga
R4: Anzeige der Ergebnisse der englischen Liga in der Sportschau

S1: Anzeige der Tabelle der italienischen Liga nach einem Spiel
S2: Anzeige der Halbzeitergebnisse der italienischen Liga
S3: Anzeige der Endergebnisse der italienischen Liga
S4: Anzeige der Ergebnisse der italienischen Liga in der Sportschau

T1: Anzeige der Tabellen der span. und franz. Ligen nach einem Spiel
T2: Anzeige der Halbzeitergebnisse der span. und franz. Ligen
T3: Anzeige der Endergebnisse der spanischen und franz. Ligen
T4: Anzeige der Ergebnisse der span. und franz. Ligen in der Sportschau

Sound:

Ist der Speicher Ihres Rechners knapp, können Sie den RAM-Bedarf des Programmes verringern, wenn Sie die verschiedenen Sounds und Effekte ausschalten.

ACHTUNG: Bei AMIGA-Rechnern, die nur über 1MB Speicher verfügen, ist der Sound nicht einschaltbar.

A5: Sound während des Spiels und der Sportschau
A6: Hintergrundmusik des BMH
A7: Klick- und Fehler-Sound

Spiele am Spieltag:

Sie können den Spieltag so ablaufen lassen, daß Ihnen nur die aktuelle Spielminute angezeigt wird. Mit den verschiedenen Schaltern können Sie in vielen Stufen die ausgegebenen Daten erweitern, bis hin zu den Spiel-Sequenzen auf dem Spielfeld, die im Reality-Modus errechnet werden.

B5: Schaltet den Reality-Modus ein. Im Reality-Modus werden die Torszenen entsprechend der Spielentwicklung und den Leistungs-Daten aller Mannschaften und Spieler berechnet, d.h. es gibt im Prinzip keine zwei Szenen, die sich völlig gleichen. Nur wenn dieser Schalter aktiviert ist, werden die Daten für den Reality-Modus als Szene berechnet und ausgegeben. Soll das Spiel übertragen werden, muß bei mindestens einer Mannschaft das Icon auf KAMERA gesetzt sein. Dies ist normalerweise bei Ihrem eigenen Team der Fall. Ist dieser Schalter aktiv, können alle Buttons im Menü AUFSTELLUNG gewählt werden. Außerdem ist die Taktik-Tafel komplett einstellbar. Während des Spiels erscheinen kleine Spielszenen, die von Kommentaren des Sportreporters begleitet werden.

C5: Animierte Spieler mit Rückennummer bei aktiviertem Reality-Modus

D5: Darstellung der Chancenverteilung mit dem „rollenden Ball" in der Anzeige-Tafel. Der Ball, der von der Mittellinie ausgehend auf die beiden Tore zurollt, zeigt die Chancen-Verteilung der beiden Mannschaften während des Spiels. Bei einer besonders guten Chance wird bei eingeschaltetem Reality-Modus eine Torszene ausgegeben.

E5: Hauptschalter für die Übertragungen
Es erfolgen keine Spielanzeigen, wenn dieser Schalter auf AUS steht! Alle anderen Einstellungen, die sich auf die Ausgabe von Ergebnissen und Torszenen während eines Spieles beziehen, werden mit diesem Schalter beeinflußt.

F5: Anzeige von gelben Karten.

G5: Nach Spiel-Chance auf Tastendruck warten.
Das Programm läuft nach einer Chance erst nach einem Tastendruck weiter.

H5: Nach Ende des Spieles auf Tastendruck warten.
Wenn ein Spiel beendet ist, wartet der Rechner auf einen Tastendruck, bevor das Programm weiterläuft.

I5: Nach Torwart-Animation auf Tastendruck warten.
Nach einer Torwart-Animation wartet der Rechner auf einen Tastendruck, bevor das Programm weiterläuft.

K5: Gelbe Karten für alle Mannschaften zeigen, bei denen für die Übertragung die KAMERA gesetzt wurde.

L5: Gelbe Karten für alle Mannschaften zeigen, bei denen für die Übertragung der KOPFHÖRER gesetzt wurde.

M5: Rote Karten für alle Mannschaften zeigen, bei denen für die Übertragung der KOPFHÖRER gesetzt wurde.

N5: Chancen für alle Mannschaften zeigen, bei denen für die Übertragung der KOPFHÖRER gesetzt wurde, ansonsten werden nur die gefallenen Tore angezeigt.

Spieleinschränkungen:

Auf langsameren Rechnern kann es von Vorteil sein, diese Funktionen auszuschalten, da dadurch der Spielablauf um einiges beschleunigt wird.

P5: Spielausfälle sind möglich
Q5: Hallenturniere finden statt
R5: Europäische Ligen werden geführt

Menü-Editierung:

C6: Icons und Fenster des Schreibtisches verschiebbar
D6: Icons werden in festem Raster verschoben
E6: Menü-Leiste ist nicht wegklappbar

Spielfunktionen:

F6: Mitspieler können nur vor eigenen Spieltagen aktiv sein, das Hauptmenü wird nur dann aufgerufen.

G6: Blinken bei Spielerverhandlungen - entscheidet sich ein Transfermarkt-Spieler für einen neuen Verein, so blinkt vor jedem Angebot eine Markierung auf, die sich bei dem Wunschverein in ein OK! umwandelt. Ist G6 aus, sehen Sie die Entscheidung sofort.

H6: Zu jedem Transfer wird eine Nachricht in der Zeitung gedruckt.

I6: Es werden nur zu Transfers der nächsten Tabellen-Nachbarn Nachrichten gegeben. Wenn Ihre Mannschaft z.B. z.Z. auf Platz 2 der Tabelle steht, wird zu einem Transfer des 10. keine Nachricht gegeben, wohl aber bei einem Transfer, bei dem der 3. der Tabelle beteiligt ist. Berücksichtigt werden alle Teams, deren Tabellenplatz um maximal 5 von Ihrem Platz abweicht.

Sportschau:

Beachten Sie auch die Schalter der Spalte 4, mit denen Sie festlegen, welche Ligen in der Sportschau berücksichtigt werden.

B7: Sportschau wird gezeigt
Nur wenn dieser Schalter aktiviert ist, wird überhaupt eine Sportschau gezeigt.

C7: Das Intro-Bild der Sportschau wird gezeigt (nicht bei AMIGA´s mit nur 1MB RAM)

D7: In der Sportschau wird ein Zeitablauf zu den Spielen eingeblendet. Der Schalter H9 bestimmt, wie schnell der Balken ablaufen soll.

E7: In der Sportschau werden die Animationen gezeigt. Der Schalter A8 bestimmt, wieviele Spiele übertragen werden sollen.

F7: Die Ergebnis-Tafeln werden gezeigt.

G7: Die „Elf des Tages" wird gewählt, d.h. die elf besten Spieler des Tages werden mit Ihren Mannschaften angezeigt.

H7: Die Spieltag-Übersicht wird angezeigt.

Sonstige Anzeigen:

I7: Bilder der Sieger der Wettbewerbe werden gezeigt.
J7: Die dt. Teilnehmer an Wettbewerben werden angezeigt

Text- und Farb-Attribute:

Wenn Ihr Rechner nur über wenig Speicher verfügt, können Sie mit den folgenden Schaltern den Speicherbedarf des Programmes reduzieren. Außerdem läuft das Programm schneller ab, wenn die Schalter auf AUS stehen.

K7: Farbverlauf in den Schriften.

L7: Shading bei überlagerten Menüs und Anzeigen. Manche Eingabefelder oder Ausgaben werden in einem dunklen Feld über das eigentliche Bild gelegt, sodaß der Hintergrund durch die Überlagerung hindurch scheint. Dieser Schalter sollte nur bei erheblichen Speicherplatzproblemen auf AUS gestellt werden, da einige Texte sonst nicht mehr deutlich zu lesen sind.

M7: Das Hintergrund-Bild des Haupmenüs, also Ihres Schreibtisches, wird gezeigt.

N7: Das Anstoßbild wird gezeigt. Es handelt sich hierbei um das Bild, das vor dem Anpfiff der Spiele eines Spieltages gezeigt wird. In diesem Bild wird auch angezeigt, welche Ligen oder Wettbewerbe an diesem Spieltag anstehen.

Werte und Verzögerungen:

Diese Schalter stellen zu einer Reihe von Funktionen bestimmte Werte ein. Um die Einstellung zu ändern klicken Sie mit der LMT das Plus- (+) oder Minus-Zeichen (-) neben der Zahl des Schalters an. Die 0 (Null) steht für AUS.

Der Werte-Bereich für die Spalte 8 ist 0 (Null) bis 9.

A8: Anzahl der Übertragungen in der Sportschau. Bezieht sich auf die Schalter der Spalte 4 und die Schalter der Sportschau D7 und E7.

B8: Schaltet die Animationen: 0 = Aus, 1 = nur bei Standard-Situationen (Eckball, Freistoß, Elfmeter). Beachten Sie die Schalter-Stellungen des Reality-Modus.

C8: Schaltet die Torwart-Animation auf der Anzeigen-Tafel.

D8: Verzögerung des Reality-Modus. Wie schnell läuft die Graphik auf dem Spielfeld?

E8: Verzögerung der Torwart-Animation. Wie schnell läuft die Graphik der Torwart-Animation?

F8: Verzögerung der Groß-Animation der Anzeigetafel. Wie schnell läuft die Ausgabe der Graphik über die Anzeigetafel?

G8: Die Ballfarbe.
Stellen Sie sich die Farbe für den Ball, der während der kleinen Spieler-Animationen zu sehen ist, ein. Die Ballfarbe ist so zwar nicht unbedingt realistisch, das Leder kann aber während einer Spielsequenz evtl. besser verfolgt werden.
0 = Original-Farbe (schwarz/weiß)
1 = rot
2 = gelb
3 = orange

H8: Zeitvorgabe für die Aktionen eines Mitspielers.
0 = unendlich oder 1 bis 9 = 1 bis 9 Minuten
An der oberen Schreibtisch-Kante erscheint ein zunächst grüner Balken. Er wechselt seine Farbe von grün über gelb zu rot, je kürzer er wird. Ist der Balken abgelaufen, ist auch die Zeit für diesen Mitspieler zu Ende. Mit dieser Funktion können Sie die Zeit, die jeder Mitspieler hat, beschränken. Sie verhindern so auch, daß ein einzelner Mitspieler den Spiel-Ablauf über Gebühr aufhält und das Spiel für alle anderen uninteressant wird. Egal, was für eine Aktion Sie gerade tätigen - ist der Balken abgelaufen, wird automatisch zum nächsten Mitspieler oder zum Spielstart weitergesprungen.

I8: Wieviele Feldspieler dürfen pro Spiel ausgewechselt werden?

J8: Wieviele Spiele fallen maximal je Spieltag und Liga aus?

K8: Schaltet den AUTOSAVE-Modus.
0 = AUS oder 1 bis 9 = alle 1 bis 9 Spiel-Monate wird automatisch der Spielstand in der Datei AUTOSAVE.FBM abgelegt. Dieser Spielstand kann sehr wichtig werden, etwa bei Stromausfällen, oder - was eigentlich nicht vorkommen sollte -Programmabstürzen. In diesen Fällen kann der AUTOSAVE-Spielstand wieder eingeladen werden.

Hinweis für AMIGA-User: Wenn Sie von Diskette spielen, werden Sie am Anfang des jeweiligen Monats gefragt, ob Sie den Spielstand auf DF0: zwischenspeichern möchten. Ist dies der Fall, legen Sie eine Spielstand-Diskette in DF0: ein und drücken den Button GENAU.

Der Werte-Bereich der Spalte 9 ist 0 (Null) bis 99. 25 entspricht dabei in etwa einer Sekunde. Also können Sie hier Werte zwischen 1 und 4 Sekunden einstellen.

A9: Ablaufgeschwindigkeit des Spieltages. 0 = höchste Geschwindigkeit

B9: Wie lange bleibt die Anzeige eines erzielten Tores stehen?

C9: Wie lange bleibt die Anzeige einer vergebenen Chance stehen?

D9: Wie lange bleibt die Anzeige einer erteilten gelben Karte stehen?

E9: Wie lange bleibt die Anzeige einer erteilten roten Karte oder einer Verletzung stehen?

F9: Wie schnell läuft der „rollende Ball" der Chancen-Anzeige des Schalters D5?

G9: Pause, bis der „rollende Ball" nach einem Treffer wieder läuft.

H9: Verzögerung bei der Sportschau. Hier können Sie die Geschwindigkeit des Zeitbalkens von Schalter D7 beeinflussen. Je höher Sie den Wert setzen, desto langsamer läuft der Balken.

I9: Geschwindigkeit der Auslosungen.

J9: Geschwindigkeit des Blinkers bei Transfers (Schalter G6).

K9: Wie lange bleiben die Kommentare des Reality-Modus stehen?

L9: Verzögerung nach einem Spiel.

M9: Zeit zwischen Ankündigung einer Chance und Ausgabe des Ausgangs der Chance.

N9: Wie lange bleiben die Daten des Schiedsrichters vor einem Spiel stehen?

O9: Wie lange bleibt die Anzeige einer Auswechselung stehen?

P9: Pause nach einer Torwart-Animation.

TORSCHÜTZEN

In dieser Anzeige werden die Torschützen Ihrer Mannschaft und der Liga angezeigt, in der Ihr Team spielt.

TORSCHÜTZEN / VORLAGEN / SCORER: (Umschalter)
Schaltet zwischen den entsprechenden Besten-Listen um. Der Score errechnet sich übrigens aus den Toren, die ein Spieler erzielt, sowie aus den Vorlagen, die er gibt. Je Tor und je Vorlage bekommt er einen Punkt.

GESAMTE LIGA / NUR MANAGER: (Umschalter)
Schaltet zwischen der Besten-Liste der Liga und der Besten-Liste Ihres Vereines um.

WERBUNG

Hinweis: Diese Funktion steht im Modus I nicht zur Verfügung.

Werbung ist eine wichtige Einnahme-Quelle, die Sie außerdem durch den Verkauf der Fernseh-Übertragungsrechte und Fan-Artikel ergänzen sollten. Natürlich ist auch Eigenwerbung durchaus notwendig um die Zuschauer-Zahlen zu erhöhen und zu halten.

Es empfiehlt sich, möglichst bald alle Werbeflächen verkauft zu haben. Allerdings sollten Sie auch nicht jedes x-beliebige Angebot annehmen, sonst haben Sie kaum eine Chance Ihre Kosten zu decken.

Im oberen Bereich sind 14 Bandenflächen zu vergeben. Klicken Sie eine leere Fläche mit der LMT an, um in neue Verhandlungen zu gehen. Im Feld unten rechts werden die Angebote eingeblendet. Mit den beiden Pfeilen neben dem Firmen-Logo blättern Sie die Angebote durch. Rechts davon steht der Name der Firma mit dem Gebot. Eine Firma kann auch an mehr als nur einer Bandenfläche interessiert sein. Beachten Sie dazu die Werte im Angebot.

Die beiden Buttons darunter brechen die Verhandlungen ab (ABBRECHEN) oder nehmen das Angebot an (ANNEHMEN). Klicken Sie den entsprechenden Button mit der LMT an.

Wenn Sie ein Angebot angenommen haben, wird Ihr neues Monats-Saldo ausgegeben.

Das Feld mit dem Spieler steht für die Trikot-Werbung. Klicken Sie das Feld mit der LMT an, um in Verhandlungen zu treten. Der Ablauf entspricht den Verhandlungen bei der Bandenwerbung.

Die Antenne mit dem Monitor steht für die Übertragungs-Rechte. Klicken Sie das Feld mit der LMT an, um mit den TV-Anstalten in Kontakt zu treten.

Nach dem Aufstieg in eine höhere Liga können Sie die alten Werbeverträge durch neue ersetzen, ohne an die bestehenden Laufzeiten gebunden zu sein. Ihre alten Werbe-Partner sind dann mit dem Hinweis „Option" gekennzeichnet.

Fan-Artikel sind eine weitere Einnahme-Quelle. Geben Sie den Betrag ein, für den Sie Fan-Artikel einkaufen möchten, nachdem Sie das Feld rechts neben dem Spieler mit der LMT angeklickt haben. Nach Ablauf des Verkaufszeitraumes wird Ihnen der Gewinn oder der eventuelle Verlust mitgeteilt.

Wenn Sie das Feld mit der Zeitung mit der LMT anklicken, werden Sie aufgefordert, die Summe für die monatlichen Ausgaben für Werbung und andere PR-Aktivitäten einzugeben.

Eine weitere gute Möglichkeit, für Ihren Verein zu Werben, ist die Fan-Arbeit. Klicken Sie das Feld mit den Schlachtenbummlern mit der LMT an. Wieder werden Sie aufgefordert, die Summe der monatlichen Ausgaben zu bestimmen.

STADION

Mit dem Erfolg kommt auch die Notwendigkeit, Ihren Zuschauern mehr Komfort zu bieten. Und je mehr Zuschauer zu Ihren Spielen kommen, desto bessere Werbeverträge werden Ihnen für Ihre Werbeflächen angeboten. Außerdem brauchen Sie mehr Zuschauer, da die Kosten für Ihre Mannschaft ständig steigen. Es wird also notwendig, das Stadion auszubauen.

Mit der RMT verlassen Sie die Funktion.

Die Stadion-Draufsicht:

Im ersten Bild wird das Stadion in der Draufsicht gezeigt. Um das Spielfeld haben Sie acht Zuschauer-Blöcke, die mit den Buchstaben A bis H bezeichnet sind. Rechts davon wird Ihnen angezeigt, wieviele Plätze jeder Block hat und welche maximale Zahl von Plätzen möglich ist. Unter dem Stadion finden Sie acht Felder, um das Stadion auszubauen bzw. instandzusetzen.

Am unteren Bildrand finden Sie drei Buttons.

Ausbau der Zuschauerplätze:

Klicken Sie rechts in der Liste den Block an, den Sie ausbauen wollen. In einem Fenster werden Ihnen die Kosten angezeigt. Klicken Sie mit der LMT den braunen Kasten des Fensters an, um die Zahl der neuen Plätze einzugeben. Neben dem Kasten können Sie den Ausbau mit Sitzen und die Überdachung in Auftrag geben. Klicken Sie dazu den Stuhl bzw. den Regenschirm an. Bei „Gesamtkosten" finden Sie den Endbetrag, in den Rabatte mit einbezogen sind. Ein Block kann nur komplett mit Sitzplätzen ausgestattet oder überdacht werden.

Mit dem Button AUSBAUEN erteilen Sie den Auftrag. Mit der RMT oder dem Button ABBRUCH brechen Sie die Aktion ab. Unter Umständen können Sie den Ausbau mit einem kleinen Trinkgeld beschleunigen.

Während des Umbaus kann der entsprechende Block natürlich nicht genutzt werden.

Technischer Ausbau / Instandsetzung:

Unter dem Stadion finden Sie die technischen Ausbau-Möglichkeiten. Diese sind die Ausstattung mit einer Flutlicht-Anlage, einer Anzeigen-Tafel, einer Rasen-Heizung und die Einrichtung einer V.I.P.-Lounge. Ist das Feld mit einem roten Kreuz (siehe Abbildung links) versehen, ist Ihr Stadion noch nicht entsprechend ausgerüstet.

Mit den Feldern der Reihe darunter wird das Stadion in Ordung gehalten. Lassen Sie es nicht allzusehr vergammeln, oder die Zuschauer und die Sponsoren bleiben weg.

Von links nach rechts wird:

- das Spielfeld in Ordnung gebracht
- der Stadion-Komfort erhöht
- der Stadion-Zustand verbessert
- die Stadion-Sicherheit erhöht

Der Ausbau der technischen Möglichkeiten vollzieht sich ähnlich wie der Platz-Ausbau: Nach Anklicken des gewünschten Icons erscheinen die Ausbau-Möglichkeiten, die mit der LMT mit einem gelben Rahmen markiert werden. AUSBAUEN startet dann die Bauaktivitäten.

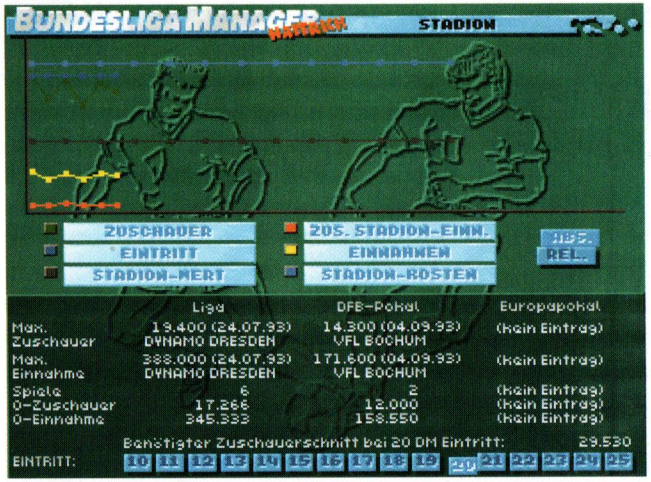
Die Buttons der Draufsicht:

SICHT: PANORAMA:
Schaltet auf die Außenansicht des Stadions um.

AUSBAU-ZUKUNFT:
In den entsprechenden Feldern wird das Ausbauziel und die Dauer bis zur Fertigstellung der erteilten Aufträge angezeigt. Klicken Sie den Button erneut an, um zur normalen Darstellung zurückzukehren.

STADION-DATEN:
In einem Diagramm können Sie sich die Entwicklung einer Reihe von Parametern anzeigen lassen.

Diese blenden Sie mit den sechs Buttons (siehe auch Abbildung aus Seite 86) unter dem Feld für das Diagramm ein:



ZUSCHAUER

EINTRITT

STADION-WERT

ZUS. STADION-EINN. (zusätzliche Stadion-Einnahmen)

EINNAHMEN

STADION-KOSTEN

Die beiden Buttons ***ABS.*** und ***REL.*** rechts davon schalten zwischen absoluter und relativer Darstellung um.

Im Feld darunter werden die höchsten Zuschauerzahlen und Einnahmen, die Zahl der absolvierten Spiele sowie die durchschnittliche Zuschauerzahl und Einnahmen je Spiel (von oben nach unten) für Liga-, DFB-Pokal- und Europapokal-Spiele angezeigt.

Unter dieser Statistik finden Sie den benötigten Zuschauerschnitt bezogen auf den eingestellten Eintrittspreis.

Den Eintrittspreis stellen Sie mit den Knöpfen ganz unten im Bild ein.

Die Stadion-Panoramaansicht:

Betrachten Sie auch das Umfeld Ihres Stadions. Im Bild sehen Sie die Lage und die verschiedenen Ausbaustufen.

Unter dem Bild finden Sie drei Buttons.

SICHT: INNEN:
Schaltet wieder zurück in die Stadion-Draufsicht.

PERIPHERIE BAUEN:
Wenn Sie diesen Button aktiviert haben, können Sie verschiedene ergänzende Bauten um das Stadion errichten, die wiederum mehr Zuschauer anlocken, was bessere Werbeverträge zur Folge hat.

Die möglichen zusätzlichen Bauten sind:

- Parkplatz
- Clubhaus
- Bowlingbahn
- Verkehrsanbindung
- Restaurant
- Kino
- 4 Imbißbuden
- 4 Fan-Shops

Ihnen werden im Bild die ungefähren Kosten und die Bauzeit für das Objekt sowie ihr Kontostand angezeigt. Wenn Sie die LMT drücken, wird das aktuelle Angebot der Baufirma eingeblendet, das Sie mit dem Button OK annehmen oder mit dem Button NEIN ablehnen können.

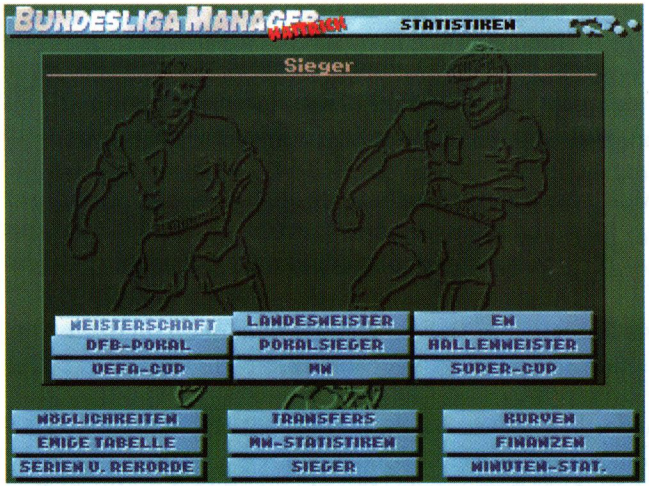
Die Rabatte, die sie von einigen Baufirmen erhalten, ändern sich alle 3-4 Wochen, also nicht überstürzt bauen.

Außerdem sollten Sie daran denken, daß ein gut ausgebautes Stadion mit umfangreicher Peripherie auch Geld für die Unterhaltung der Einrichtungen kostet. Dies fällt dann schwerer ins Gewicht, wenn die Fans ausbleiben.

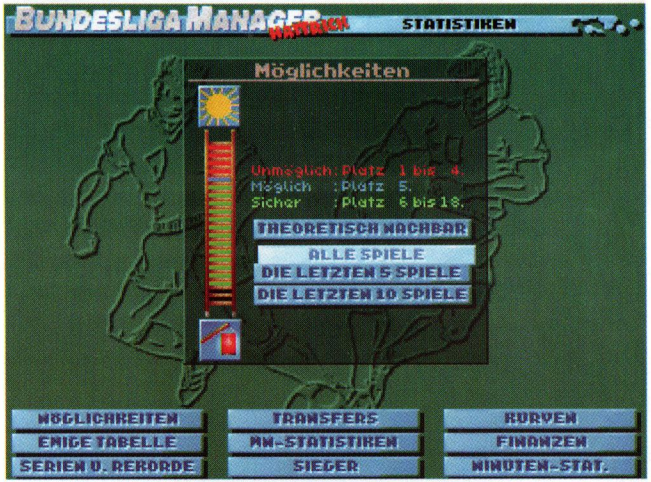
STADION-DATEN:
Sie bekommen die Statistik und die Kosten Ihres Stadions eingeblendet. Die Angaben sind dieselben, wie unter „Stadion-Draufsicht" angegeben.

STATISTIK

Wer hat den letzten Super-Cup gewonnen? Was war das höchste Ergebnis, das Ihre Mannschaft bisher erspielt hat? Diese und viele andere Fragen beantwortet Ihnen die Funktion Statistik.



MÖGLICHKEITEN:



Die Leiter zeigt anschaulich, wo sich Ihr Team zwischen der strahlenden Sonne des Liga-Meisters und dem Schlußlicht des Absteigers befindet. Daneben lesen Sie ab, welche Plätze Sie keinesfalls mehr erreichen können, welche durchaus noch in Reichweite und welche Ihnen sicher sind.

Mit den vier Buttons werden die Möglichkeiten nach verschiedenen Vorgaben ermittelt:

A - THEORETISCH MACHBAR:

Das rechnerisch Mögliche. Es wird angenommen, das Sie die noch ausstehenden Spiele alle gewinnen und Ihre Gegner alle verlieren.

B - ALLE SPIELE:

Entsprechend der Ergebnisse aller bereits absolvierter Spiele. Hier wird für Sie die Quote der bisher absolvierten Spiele für die Hochrechnung zugrundegelegt. Bei Ihren Gegnern wird davon ausgegangen, daß sie in den folgenden Spielen nicht mehr punkten.

C - DIE LETZTEN FÜNF SPIELE:

Entsprechend der Ergebnisse der letzten fünf Spiele. Hier wird aus Ihren letzten 5 Spielen die Punkte-Quote berechnet und auf das Saisonende hochgerechnet.

D - DIE LETZTEN ZEHN SPIELE:

Entsprechend der Ergebnisse der letzten 10 Spiele. Die Quote wird hierbei aus Ihren letzten 10 Spielen gebildet.

C und D liefern sicherlich die verläßlichsten Resultate. Tore werden beim Möglichkeitsrechner nicht beachtet.

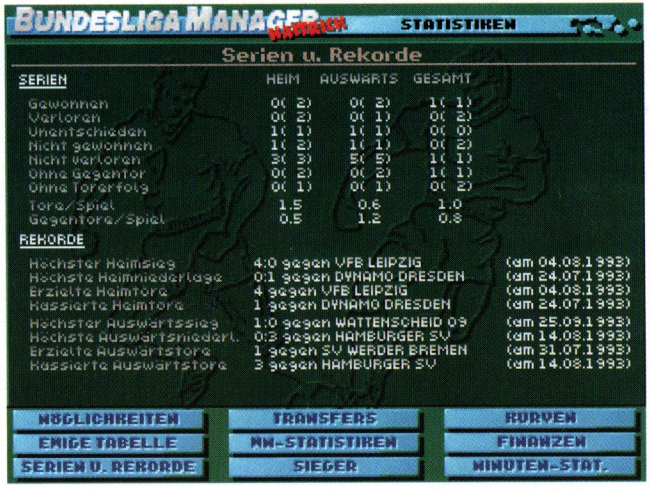
EWIGE TABELLE:

Wie haben sich die Mannschaften im Laufe der Zeit entwickelt? Schlagen Sie nach für:

BUNDESLIGA: Die besten deutschen Mannschaften
FRANKREICH: Die besten französischen Mannschaften
ENGLAND: Die besten englischen Mannschaften
SPANIEN: Die besten spanischen Mannschaften
ITALIEN: Die besten italienischen Mannschaften

ABSOLUT / RELATIV: (Umschalter)
Schaltet zwischen absoluter und relativer Anzeige um.

SERIEN U. REKORDE:



Dies ist die Auflistung der Siege und Niederlagen Ihres Teams, der besten und schlechtesten Ergebnisse und vieles mehr.

TRANSFERS:

Wann haben Sie welchen Spieler von welchem Verein gekauft, welchen Spieler an welchen Verein verliehen, das Transferdatum, der Spielername, gekauft/verkauft/geliehen/verliehen, der andere Verein sowie die Transfersumme.
Diese Statistik gibt Aufschluß über die Personalpolitik Ihres Vereins: Halten Sie sich an erfahrene, vereinsverbundene Stammspieler (wenig Transfers), oder feuern Sie Ihren Mittelstürmer, sobald dieser drei Spieltage lang Torflaute aufweist?

WM-STATISTIKEN:

Ziehen Sie den Maus-Zeiger über die Fähnchen um die Plazierungen der entsprechenden National-Mannschaften abzufragen.
Die Plazierungen der ersten 16 werden aufgelistet.

Dahinter finden Sie von links nach rechts:

- die Anzahl der gewonnenen WM's (4 Punkte in der Gesamtwertung)
- die Anzahl der Vize-Weltmeisterschaften (3 Punkte)
- die Anzahl der dritten Plätze (2 Punkte)
- die Anzahl der vierten Plätze (1 Punkt)

SIEGER:

Nach dem Aufruf werden die Sieger angezeigt. Wählen Sie unter den Statistiken

MEISTERSCHAFT: Deutsche Meister der Bundesliga

DFB-POKAL: Sieger des DFB-Pokal-Wettbewerbs

LANDESMEISTER: Sieger des Wettbewerbs um den Pokal der Landesmeister

POKALSIEGER:
Sieger des Wettbewerbs um den Pokal der Pokalsieger

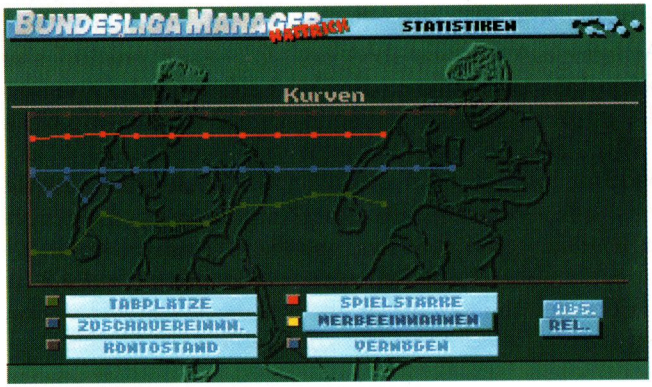
WM: Gewinner der Weltmeisterschaften

EM: Gewinner der Europa-Meisterschaften

HALLENMEISTER: Sieger der Hallenmeisterschaften

SUPER-CUP: Gewinner des Super-Cups
Wenn der Vorjahres-Meister auch der DFB-Pokalsieger ist, findet kein Spiel um den Super-Cup statt. Die Eintragung für das laufende Jahr bleibt dann also leer.

KURVEN:



In einem Diagramm können Sie absolut oder relativ die Entwicklung verschiedener Kriterien Ihrer Arbeit ablesen.

TABPLÄTZE: Der Erfolg der Mannschaft in der Liga
ZUSCHAUEREINN.: Die Einnahmen über den Eintrittspreis
KONTOSTAND: Bargeld
SPIELSTÄRKE: Die Spielstärke des Teams
WERBEEINNAHMEN: Die Einnahmen über die Werbeflächen
VERMÖGEN: Angelegtes Kapital

ABSOLUT / RELATIV: (Umschalter)
Schaltet zwischen absoluter und relativer Anzeige um.

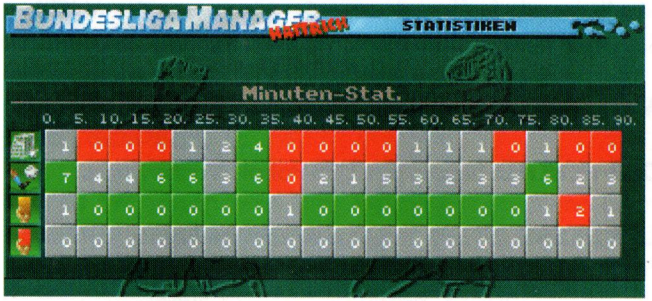
FINANZEN:

In einem Auszug werden Ihnen Ihr Kontostand, Ihre Anlagen, Gewinne und Verluste, Zahlungen an die Spieler, die monatlichen Einnahmen und Ausgaben und das daraus resultierende Saldo angegeben.

Beachten Sie vor allem die Daten für „Gewinne und Verluste", die am Ende der Saison dem Finanzamt vorgelegt werden. Je höher Ihr Gewinn ist, desto höher sind die zu zahlenden Steuern. Hinzu kommt noch die Progression:

Bei 100.000 Mark Gewinn zahlen Sie 10% Steuern. Der Steuersatz erhöht sich linear bis auf 50%, die bei 500.000 Mark Gewinn zu zahlen sind. 50% ist der höchste Steuersatz.

MINUTEN-STAT.:



In der ersten Zeile lesen Sie ab, wieviele Tore Ihr Team über alle Spiele in welcher Spielminute erzielt hat. Die zweite Zeile gibt in gleicher Weise Auskunft über die Ball-Kontakte. Die besten und schlechtesten Werte werden grün bzw. rot hinterlegt. Die letzten beiden Zeilen geben Auskunft darüber, wann Spieler Ihrer Mannschaften wieviele gelbe bzw. rote Karten gezeigt bekommen haben.

Bei richtiger Betrachtung können Sie aus dieser Statistik ablesen, ob Ihre Mannschaft eher zu den „Frühaufstehern" oder zu den „Langschläfern" zählt, ob sie also zu Beginn, zur Mitte oder zum Ende eines Spieles die beste Leistung erbringt. Mit den geeigneten Maßnahmen können Sie versuchen, eine über die gesamte Spielzeit kontinuierliche Leistung zu erzielen.

UMFELD

Hinweis: Diese Funktion steht im Modus I nicht zur Verfügung.

Mit einigen Maßnahmen können Sie die Spieler Ihrer Mannschaft weiter aufbauen und unterstützen. Um die Leistungsfähigkeit zu steigern und zu erhalten stehen Ihnen sechs Funktionen zur Verfügung:

Co-Trainer:
Entlasten Sie sich und stellen Sie einen Co-Trainer ein. Je besser Sie ihn bezahlen, desto effektiver wird das eingestellte Training. Klicken Sie zur Änderung der Ausgaben für einen Co-Trainer das Feld links so oft mit der LMT an, bis die gewünschte Summe angezeigt wird.

Mannschafts-Arzt:
Medizinisch gut versorgte Spieler sind seltener spielunfähig und kurieren Krankheiten und Verletzungen schneller aus. Klicken Sie das Feld mit der LMT an, um den gewünschten Betrag für den Mannschafts-Arzt einzustellen.

Masseur:
Der Masseur ist ebenfalls eine Möglichkeit, das Verletzungs-Risiko herabzusetzen und die Genesung von verletzten Spielern zu beschleunigen. Stellen Sie den Betrag für den Masseur mit der LMT ein.

Knaben / Schüler / Jugend:
Spieler, die Sie aus Ihrer eigenen Nachwuchsarbeit für Ihre erste Mannschaft rekrutieren, sind die preiswerteste Möglichkeit, das Team zu ergänzen. Es lohnt sich also durchaus, in den drei Bereichen der Jugend-Mannschaften zu investieren. Stellen Sie durch Anklicken der entsprechenden Felder die Summen ein, die Sie für die drei Altersklassen der Jugend-Mannschaften einsetzen wollen.

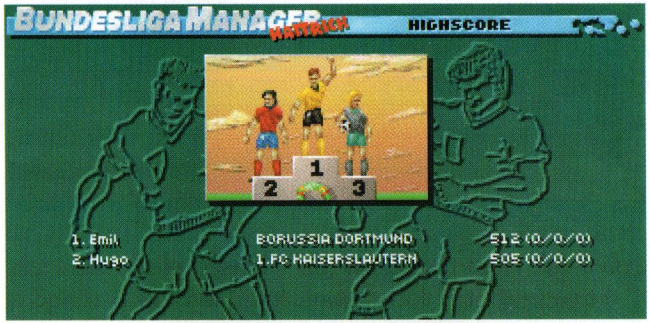
FAIRPLAY

In einer besonderen Tabelle werden die 16 Mannschaften aufgelistet, die besonders fair spielen. Als Maßstab dient dabei die Zahl der gelben und roten Karten, die die Mannschaften bisher gesammelt haben. Das eigene Team wird Hellgrün, die Mannschaften anderer Mitspieler Dunkelgrün dargestellt. Der nächste Gegner, gegen den Sie anzutreten haben, wird in Rot gezeigt.

Wenn ein Spiel wegen zu wenig angetretener Spieler - also weniger als 8 Spieler auf dem Platz - mit 0:2 gegen die Mannschaft gewertet wird, bekommt diese Mannschaft außerdem eine weitere rote Karte in der Fairplay-Statistik zugesprochen.

HIGHSCORE

Hinweis: Diese Funktion steht im Modus I nicht zur Verfügung.



Die Liste zeigt die erfolgreichsten Manager an.

Hinter den Namen des Mitspielers und seines Vereins steht die Zahl der erreichten Punkte, die sich aus den Leistungen als Manager und den Spielen des Teams errechnet.

Die drei Werte in den Klammern geben die Zahl der gewonnen Meisterschaften, der DFB-Pokal-Siege und der Europa-Pokal-Siege an.

VERTRÄGE

Hinweis: Diese Funktion steht im Modus I nicht zur Verfügung.

Manchmal müssen Sie mit Ihren Spielern in Gehaltsverhandlungen treten. Dies wird nötig, wenn ein Spieler die Mannschaft verlassen will, sein Vertrag ausläuft oder er von sich aus eine vorzeitige Vertragsverlängerung anstrebt.

Stehen keine Verhandlungen an, können Sie in dieser Funktion die Leistungsfähigkeit der Spieler, die Gehälter, die Versicherungskosten und im Modus III außerdem die Team-Prämien einsehen.

DATEN-A:

Näheres zur Bedeutung der Spalten finden Sie bei AUFSTELLUNGEN unter „Datenblatt A" auf Seite 35.

DATEN-B:

Näheres zur Bedeutung der Spalten finden Sie bei AUFSTELLUNGEN unter „Datenblatt B" auf Seite 37.

GEHALT:

Anzeige der Spielerdaten incl. Gehalt und Versicherung. Ist der Spieler versichert, wird in der letzten Spalte der monatliche Betrag sowie die Laufzeit in Monaten angegeben.

Die Spielerdaten im einzelnen:

Nr.: Spielernummer
Aufgestellte Spieler sind mit einer Nummer versehen. Die Nummern der Spieler auf dem Feld sind hellgrau, die der Reserve-Spieler auf der Bank mittelgrau dargestellt.

Name: Die Namen der Spieler.

Art: Typ des Spieler
TOR = Torwart, ABW = Abwehrspieler,
MIT = Mittelfeldspieler, STU = Stürmer

L,R: Spielfuß des Spieler
Raute = spielt mit beiden Füßen gleichstark, Pfeil nach rechts / links = spielt mit dem rechten / linken Fuß stärker.

D,O: Defensiv/Offensiv-Charakter
Raute = kann offensiv und defensiv eingesetzt werden, Pfeil nach unten / oben = spielt vorwiegend defensiv / offensiv, Doppelpfeil nach unten / oben = spielt stark defensiv / offensiv.

K,T,F: Kondition, Technik und Form
Dahinter in Klammern der Durchschnittswert des Spielers.

Alter: Das Alter des Spielers.

Gehalt: Das Monats-Gehalt des Spielers.
In Klammern steht die Restlaufzeit seines Vertrages.

Vers.kosten: Die Höhe der Versicherungs-Prämien die Sie für diesen Spieler zahlen müssen.

Wieder können Sie die Karteikarte eines Spieler ziehen, indem Sie seinen Namen mit der LMT anklicken.

TEAM-PRÄMIEN:

Um die Moral der Mannschaft zu steigern, können Sie dem ganzen Team verschiedene Prämien anbieten. Klicken Sie mit der LMT die Zeilen „Torprämie", „Punktprämie", „Auflaufprämie", „Meisterprämie", „Prämie Pl. 2-5", „Prämie Pl. 6-10" oder „Nichtabstiegspr." an, um die Zulage in Prozent des Gehalts, die Sie für das entsprechende Ziel ansetzen wollen, einzugeben.

Bedenken Sie aber, das eine einmal bewilligte Prämie nicht zurückgenommen werden kann!

Liegt die Prämie eines einzelnen Spielers über dem von Ihnen hierbei eingestellten Wert, wird die Spielerprämie beibehalten. Niedrigere Spieler-Prämien werden aufgestockt.

Vertrags-Verhandlung:

Um in Vertrags-Verhandlungen zu gehen, klicken Sie den Namen des betreffenden Spielers mit der RMT an oder drücken und halten die LMT auf dem Spielernamen, um das Verhandlungs-Fenster zu öffnen. Oben im Fenster wird der Name des Spielers und darunter die Restlaufzeit seines Vertrages sowie sein Gehalt angezeigt.

In vier Spalten lesen Sie die Forderungen des Spielers für einen Vertrag über 1 bis 4 Jahre ab. Wenn Sie direkt darüber mit der LMT klicken, können Sie Ihr Angebot eingeben.

Unter den Gehalts-Angaben stehen die möglichen Versicherungs-Summen. Klicken Sie die gewünschte Versicherungsform an und geben Sie die Laufzeit ein, über die der Spieler versichert werden soll. Es erfolgt keine Sicherheitsabfrage.

Die Versicherung zahlt, wenn einer der Spieler verletzt wird oder als Invalide aus der Mannschaft ausscheiden muß. Je nach Versicherungsform werden folgende Summen an Sie gezahlt:

Invalidität:

- Form A: 3 Spieler-Monatsgehälter
- Form B: 6 Spieler-Monatsgehälter
- Form C: 9 Spieler-Monatsgehälter
- Form D: 12 Spieler-Monatsgehälter

Verletzung:

- Form A: je Verletzungs-Woche 50% des Spieler-Monatsgehaltes
- Form B: je Verletzungs-Woche 100% des Spieler-Monatsgehaltes
- Form C: je Verletzungs-Woche 150% des Spieler-Monatsgehaltes
- Form D: je Verletzungs-Woche 200% des Spieler-Monatsgehaltes

Der Button ***ANGEBOT MACHEN*** unterbreitet dem Spieler Ihre Vorstellungen. Der Spieler entscheidet nun, ob er Ihr Angebot zur Vertrags-Verlängerung annimmt, oder nicht.

Hat ein Spieler ein Gehalts-Angebot abgelehnt, erscheint sein Name in der Spielerliste rot markiert. Er schmollt jetzt eine Weile vor sich hin, und Sie müssen sich etwas gedulden, bis er wieder bereit ist, mit Ihnen in Gehaltsverhandlungen zu treten.

Mit dem Button ***PRÄMIEN*** können Sie Ihr neues Angebot noch schmackhafter machen. Es sind im einzelnen die gleichen Prämien, die Sie auch dem ganzen Team anbieten können, allerdings bezogen auf den einzelnen Spieler.

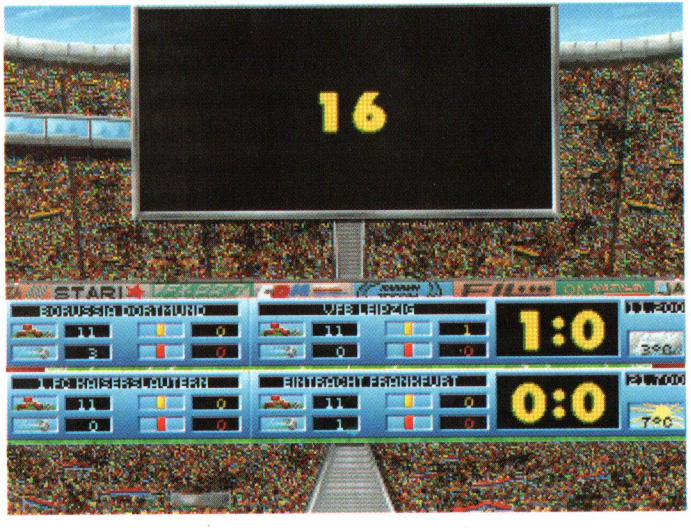
Die Prämien gelten nur für die laufende Saison und müssen dementsprechend jedes Jahr neu ausgehandelt werden.

Will ein Spieler seinen Vertrag freiwillig verlängern, wird sein Name in dieser Funktion farblich hervorgehoben. Er verlangt dann je nach Angebot für die nächsten x Jahre das gleiche Gehalt wie das, welches Sie ihm momentan zahlen. Überlegen Sie sich gut, ob Sie den Spieler so lange an sich binden möchten.

VII. DER SPIELTAG

Wenn ein Spieltag ansteht, werden Ihnen in einem Zwischenbild die anstehenden Ligen oder Wettbewerbe angezeigt, wenn der Schalter N7 unter EINSTELLUNGEN auf EIN steht. Ansonsten sehen Sie nur die ablaufenden Spielminuten.

Drücken Sie die LMT um die Spiele anzupfeifen.



Auf der Anzeige-Tafel werden entsprechend den Einstellungen, die Sie vorgenommen haben, verschiedene Daten, mindestens aber die aktuelle Spielminute angezeigt. Um weitere Daten angezeigt zu bekommen, muß mindestens der Schalter E5 unter EINSTELLUNGEN auf EIN stehen. Für den Reality-Modus mit den aus dem Spielgeschehen berechneten Spielszenen muß der Schalter B5 auf EIN stehen.

Ist E5 aktiv, wird pro Manager-Begegnung ein blauer Balken eingeblendet, der folgende Informationen bereithält:

Vereinsname des Heimteams (links)

darunter (von oben nach unten und links nach rechts):

Anzahl der eingesetzten Spieler
Zahl der Torchancen
Zahl der gelben Karten
Zahl der roten Karten

Vereinsname des Auswärtsteams (rechts)

darunter (von oben nach unten und links nach rechts):

Anzahl der eingesetzten Spieler
Zahl der Torchancen
Zahl der gelben Karten
Zahl der roten Karten

Neben dem momentanen Spielstand sieht man rechts oben die Zuschauerzahl sowie darunter das Wetter mit Temperaturangabe. Bei Hallenturnieren liegt die Zuschauerzahl immer bei 10.000. Die Einnahmen fließen in diesem Wettbewerb direkt an den Veranstalter - Sie als Teilnehmer haben nichts davon, erhalten jedoch vor Turnierbeginn eine Startprämie.

Klicken Sie den Namen Ihrer Mannschaft mit der RMT an, wird die Funktion TAKTIK geöffnet. Mit der LMT öffnen Sie die Funktion AUFSTELLUNG. So haben Sie auch während desSpieles die Möglichkeit, Aufstellung und Taktik zu ändern.

AUFSTELLUNG wir automatisch geöffnet, wenn einer Ihrer Spieler verletzt oder des Platzes verwiesen wird. Die automatische Aufstellung ist während eines Spieltages nicht aktiv. Sie können in einem Spiel den Torwart und soviele Feldspieler auswechseln, wie Sie mit dem Schalter I8 unter EINSTELLUNGEN erlaubt haben. Es lassen sich nur die Reservespieler einwechseln.

Nach einem Spiel ordnet der Computer bei deaktivierter automatischer Aufstellung die Spieler so um, daß sich keine verletzten und gesperrten Spieler mehr unter den ersten 11 befinden. Kontrollieren Sie also in jedem Fall nach einem Spiel Ihre Aufstellung. Bei aktiver AA wird das Team ohnehin nach jedem Spiel neu aufgestellt. Eine Kontrolle ist dann nicht unbedingt nötig.
Klicken Sie die erste V.I.P.-Lounge links neben der Anzeige-Tafel mit der LMT an, kommen Sie in die LIGA-TABELLEN. Die zweite Lounge öffnet die Funktion LIGA-SPIELE und die dritte öffnet EINSTELLUNGEN.

Tastenbelegung:

P	=	Pause (Drücken Sie die Taste erneut, umSpieltag fortzuführen)
S	=	LIGASPIELE
T	=	LIGA-TABELLEN
Leertaste	=	EINSTELLUNGEN

Die Schalter, die unter EINSTELLUNGEN den Spieltag beeinflussen, sind:

Alle Schalter der Spalten 1 bis 3, die Schalter A5 bis D5, der Hauptschalter E5, die Schalter F5 bis N5, der Schalter N7, die Schalter B8 bis G8, die Schalter A9 bis G9, sowie die Schalter K9 bis P9.

Und noch ein paar Informationen zum Spieltag:

Es mag Ihnen vielleicht etwas langwierig vorkommen, wenn Sie öfters Spiele von Ligen oder Wettbewerben mit ansehen müssen (zumindest die laufende Minutenzahl), selbst aber gar nicht in der Liga bzw. dem Wettbewerb vertreten sind. Etwas Abhilfe kann hier durch die Schalter P5 bis R5 geschaffen werden. Alle anderen Begegnungen sind aber nicht abschaltbar. Der Grund dafür liegt darin, daß BMH die Aktionen in jeder einzelnen Spielminute neu berechnet - das gilt für ALLE Spiele. Es steht kein Ergebnis von vorneherein fest.

Während des Spiels wechseln auch die nicht von einem Manager betreuten Teams (immerhin 138 Vereine) je nach Spielsituation ihre Spieler aus. Die Information über diese Auswechselungen erhalten Sie während des Spiels nur für Ihren momentanen Gegner, alle anderen laufen unbemerkt im Hintergrund ab.
So wird z.B. immer nach einer Verletzung ausgewechselt, oder ein Team wechselt einen offensiveren Spieler ein, wenn es kurz vor Schluß knapp zurückliegt. Die maximale Zahl der Auswechslungen wird natürlich auch von den anderen Vereinen beachtet.

Ebenso wenden alle Mannschaften (unbemerkt vom Manager) das taktische Mittel der Manndeckung an und versuchen so, gegnerische Spieler auszuschalten.
Hier gilt oft:

> Kampfstarke und konditionell gute Abwehrrecken decken torgefährliche gegnerische Angreifer.

Die Mannschaften verfügen über spezifische Taktiken, die sie bei Heim- und Auswärtsspielen unterschiedlich anwenden. Diese Strategien werden u.a. bestimmt durch die primäre Stärke des Teams (Kondition, Technik, Abwehrstärke, Sturmstärke). Ein Team mit gutem Sturm und guter Technik wird zu Hause vermutlich einen eher offensiven Stil bevorzugen.

Abwehr-Maurer spielen dagegen oft auch zu Hause eher kontrolliert offensiv bis defensiv.

VIII. DIE SPORTSCHAU

Nach dem Spieltag können Sie, wenn Sie die Funktion unter EINSTELLUNGEN eingeschaltet haben, in der Sportschau noch einmal alle interessanten Spielszenen genießen.

In den EINSTELLUNGEN wählen Sie, welche Ligen und Wettbewerbe von der Sportschau berücksichtigt werden und was in der Sportschau gezeigt wird.

Drücken Sie im Intro die LMT, um die Sportschau zu beginnen. Nacheinander werden nun die Spiele mit ihren Ergebnissen und allen wichtigen Spieldaten angezeigt. In der Zeitskala finden Sie noch einmal übersichtlich die wichtigsten Ereignisse der 90 Minuten dargestellt.

Je nach Schaltzustand läuft der Zeitbalken schneller oder langsamer, oder die Ereignisse werden einfach nur zu den Zeitpunkten gesetzt. Interessante Szenen werden als Reportagen eingeblendet.

Nach den Spielreportagen werden die besten 11 Spieler aufgelistet. Klicken Sie das Icon der Mannschaft an, zu der Sie weitere Informationen haben möchten. Diese sind Zuschauerzahlen, rote und gelbe Karten.

Die Sportschau gibt Ihnen die Möglichkeit, sich die interesseantesten Spiele noch einmal anzusehen. Je nach den Einstellungen, die Sie gewählt haben, könen Sie sich den Spielverlauf aller Spiele der deutschen und europäischen Ligen ansehen, wobei bis zu 9 Spiele auch noch im Reality-Modus übertragen werden können.

Die relevanten Schalter der EINSTELLUNGEN sind: Die Schalter der Spalte 4, der Schalter B5, der Hauptschalter B7, sowie die Schalter C7 bis H7, der Schalter A8 und der Schalter H9.

IX. ABKÜRZUNGEN IM SPIEL

In Tabellen:

Pl.: Platzierung
Sp.: Absolvierte Spiele
G.: Gewonnene Spiele
U.: Unentschiedene Spiele
V.: Verlorene Spiele
S/U/N: Sieg/Unentschieden/Niederlage bei Heimspiel
s/u/n: Sieg/Unentschieden/Niederlage bei Auswärtsspiel
K: Kondition
T: Technik
F: Form
M: Moral

In Spielerlisten:

TOR: Torwart
ABW: Abwehrspieler
MIT: Mittelfeldspieler
STU: Stürmer
L,R: Spielfuß des Spieler links, rechts
D,O: Defensiv/Offensiv-Charakter
K,T,F: Kondition, Technik und Form
TD: Tendenz des Spielers
HL: Das Heimatland des Spielers
Ers.: Erschöpfung
Sp.: Absolvierte Spiele
To.: Erzielte Tore
Vo.: Vorlagen
GK: Erteilte gelbe Karten
RK: Erteilte rote Karten und gelb-rote Karten
M.: Mannschaftsgeist
S.: Schnelligkeit
S.: Schußstärke
P.: Paßstärke
Z.: Zweikampfstärke
F.: Freistoß-Stärke
E.: Eckball-Stärke
Li.Sp.: Zahl der absolvierten Liga-Spiele.
Eu.Sp.: Zahl der absolvierten Europa-Cup-Spiele.
Lä.Sp.: Zahl der absolvierten Länderspiele.
Ge.Sp.: Gesamtzahl der absolvierten Spiele.
Ge.Tore: Gesamtzahl der erzielten Tore.
Ge.Vo.: Gesamtzahl der Vorlagen
ST: Durchschnittsstärke
T: Erzielte Tore
V: Gegebene Vorlagen

X. ERWEITERUNGEN

DIE EDITOR-DISKETTE

Sie können ergänzend zum Bundesliga Manager Hattrick auch wieder eine Editor-Diskette (die alte Editor-Version vom BMP kann nicht genutzt werden, da das Format wegen der neuen Funktionen ein völlig Neues ist) bestellen. Benutzen Sie dafür bitte die *Bestellkarte Editor-Diskette aus Handbuch 1: Installation und Einführung*. Legen Sie bitte Ihrer Bestellung 20,- DM in Bar oder als EC-Scheck bei (Auslandssendungen nur gegen bar !). NACHNAHME IST LEIDER NICHT MÖGLICH. Die Editor-Diskette ist ab Ende September 1994 verfügbar!

WICHTIG:
Die Editor-Diskette können nur registrierte Kunden erwerben. Schicken Sie also unbedingt, falls noch nicht geschehen, die Registrierungskarte mit.

Mit dem Editor können Sie die Vereine und einiges mehr nach Ihren Vorstellungen ändern und aktualisieren:

Das Wappen:
Editieren Sie entweder die vorhandenen Wappen pixelweise oder übernehmen Sie es aus einem IFF-Bild, das mit einem Malprogramm wie z. B. DPAINT erstellt wurde.

Die Spieler-Namen und Vereins-Namen:
Sie sind ebenfalls frei editierbar.

Vereinsstärken:
Durch die Eingabe der aktuellen Tabellenplätze und/oder der Punkte/Tore aus der realen Liga berechnet der Computer die Stärke eines Vereins. Sie können so also den Bundesliga Manager Hattrick immer genau auf die aktuelle Ligasituation im realen Fußballgeschehen einstellen.

Ligaaufbau:
Die Zuordnung der Vereine zu den Ligen ist frei einstellbar. Beginnt eine neue, reale Fußballsaison, ist der Austausch von Auf- und Absteigern problemlos möglich.

Trikotfarbe:
Mit dem Editor können Sie ebenfalls für jeden Verein individuelle Trikot-Farben (Hemdfarbe und Hosenfarbe) zuordnen.

Namen der Länderteams:
Können auch editiert werden.

Stadion-Namen und Schiedsrichter-Namen:
Können ebenfalls individuell eingegeben werden.

DER PASSFOTO-SERVICE

Zum Bundesliga Manager Hattrick bieten wir Ihnen auch einen Paßfoto-Service an. Gegen 20,- DM Vorkasse (in Bar oder per EC-Scheck), scannen wir Ihr persönliches Paßfoto ein und integrieren es als Manager Kopf in den Bundesliga-Manager Hattrick.
Schicken Sie bitte Ihr Paßfoto, die erste BMH-Original-Diskette zusammen mit der Gebühr, und die in diesem Handbuch beiliegende Paßfoto-Service-Karte ausgefüllt an:

SOFTWARE 2000
STICHWORT „PASSFOTO-SERVICE"
POSTFACH 110
23691 EUTIN

Innerhalb weniger Tage erhalten Sie dann Ihr Paßfoto und die erste Original-Diskette mit dem integrierten Paßfoto zurück.

WICHTIG:
Den Paßfoto-Service können nur registrierte Kunden nutzen. Schicken Sie also unbedingt, falls noch nicht geschehen, die Registrierungskarte mit.

NETZWERK-MODEM-OPTION

Für 1995 planen wir eine bisher noch nie dagewesene Aktion. Dann wird es möglich sein, daß bis zu 40 Personen pro Spiel und 400 Personen pro von uns installiertem Server, nach dem Fernschach-Prinzip Bundesliga-Manager-Hattrick spielen können.

Nähere Informationen (Möglichkeiten, Kosten, Abwicklung ...) können Sie ab November 1994 mit der in diesem Handbuch befindlichen Postkarte „Netzwerk-Modem-Option" anfordern bei:

SOFTWARE 2000
STICHWORT „NETZWERK-MODEM-OPTION"
POSTFACH 110

23691 EUTIN

WICHTIG:
Die Netzwerk-Modem-Option können ebenfalls nur registrierte Kunden nutzen. Schicken Sie also unbedingt, falls noch nicht geschehen, die Registrierungskarte mit.

ANHANG: FUSSBALL - WAS IST DAS ?

Fußball wurde vermutlich erfunden, als eine Horde mexikanischer Ureinwohner mit Guava-Früchten nach Pavianen warf, bis sie zufällig entdeckten, daß man die Affen genausogut durch Kicken der apfelförmigen Früchte verscheuchen konnte.

Die letzte Form der Evolution sehen Sie nun vor sich: eine recht komplexe, interaktive Computersimulation des gesamten Fußball-Geschäfts !

Fußball wird in Europa seit Ende des letzten Jahrhunderts organisiert gespielt.

Das Spielprinzip ist schnell erklärt: Es existieren zwei Mannschaften à 11 Spieler, von denen jeder eine spezifische Aufgabe zu erfüllen hat (Torwart, Libero, Abwehrspieler, Vorstopper, Mittelfeldspieler, Stürmer usw.). Ziel des Spieles ist, das Spielgerät (ein sog. Ball, man nennt ihn auch "rundes Leder", "Kugel", "Pille") im gegnerischen Tor unterzubringen - was die Gegner natürlich zu verhindern suchen.

Alle näheren Details zum Spielablauf entnehmen Sie bitte den entsprechenden Ausführungen Ihres beliebtesten Rundfunk- oder Fernsehreporters oder der kleinen Fußball-Fibel für Anfänger.

Der Bundesliga Manager HATTRICK (BMH) verwaltet insgesamt neun Fußball-Ligen. Und zwar fünf deutsche Ligen (Bundesliga, Zweite Liga, Regionalliga Gruppe A, Regionalliga Gruppe B, Oberliga) sowie vier europäische Ligen (England, Italien, Frankreich, Spanien). Ähnlich wie beim Autofahren (Linksverkehr), wird auch beim Fußball in England eine Extrawurst gebraten: In der englischen Liga gibt es anstelle des hierzulande bekannten Punktesystems (Plus- und Minuspunkte) eine Gesamtpunktzahl. Diese errechnet sich wie folgt:

Sieg = 3 Punkte
Unentschieden = 1 Punkt
Niederlage = gar kein Punkt.

Jeder deutsche Verein hat zu Beginn des Spieles 20 Spieler, die europäischen Clubs jeweils 15. Insgesamt verwaltet BMH 2.574 Spieler mit allen Attributen.

Die Auf- und Abstiegsmodi sind wie folgt festgelegt:

Der Bundesliga-Erste ist der deutsche Meister, der zweite bis fünfte der Bundesliga nimmt am UEFA-Pokal-Wettbewerb teil. Der 16. bis 18. steigt ab in die Zweite Liga.

Der erste bis dritte der Zweiten Liga steigt auf in die Bundesliga, der 17. bis 20. steigt ab in die Regionalligen. Die beiden ersten der Regionalligen steigen auf in die Zweite Liga.

Die zweiten und dritten der beiden Regionalligen bestreiten eine Aufstiegs-Qualifikationsrunde.
Die beiden Aufsteiger (der Erste und der Zweite dieser Qualifikation) werden ermittelt aus den Punkt- und Torverhältnissen von Hin- und Rückspielen der vier Mannschaften.

Der 17. und der 18. der Regionalliga steigt ab in die Oberliga.

Der erste bis vierte der Oberliga steigt in die Regionalligen auf. Der 14. bis 16. steigt ab in die Landesliga, aus der auch die entsprechenden Aufsteiger kommen. Die Landesliga wird nicht angezeigt.

In den europäischen Ligen gibt es keine Auf- und Absteiger.

Neben den regulären Liga-Spielen, bei denen in einer Hin- und einer Rückrunde, in denen das Heimrecht wechselt, jeder gegen jeden spielt, gibt es noch acht zusätzliche Wettbewerbe mit unterschiedlichen Austragungsregeln:

DFB-Pokal

Der DFB-Pokal wird im K.O.-System gespielt. Die 64 Vereine, die an der ersten Runde teilnehmen, sind wie folgt ausgewählt: Bundesligisten sowie Teams aus der zweiten Liga sind automatisch qualifiziert. Hinzu kommen die ersten 13 Teams aus den beiden Regionalligen. Starten Sie selbst in der Regionalliga, gehören Sie dazu.

Das Heimrecht bei den Spielen wird dabei (in leichter Variation der DFB-Regeln) im BMH immer der Mannschaft zugesprochen, die in der niedrigeren Liga spielt.
Es gibt folgende Runden:

1. Runde (64 Clubs)
2. Runde (32 Clubs)
Achtelfinale (16 Clubs)
Viertelfinale (8 Clubs)
Halbfinale (4 Clubs)
Finale (2 Clubs)

Steht es nach 90 Minuten immer noch unentschieden, wird das Spiel um 2x15 Minuten verlängert. Ist dann immer noch kein Sieger gefunden, folgt das (spannende) Elfmeterschießen: je 5 Spieler pro Mannschaft treten abwechselnd einen Elfmeter. Falls beide Teams gleich oft verwandeln konnten, schießt je ein Spieler beider Teams abwechselnd - so lange, bis einem Schützen die Nerven versagen und der andere eiskalt verwandelt.

Der DFB-Pokal ist gerade bei Mannschaften aus den unteren Ligen sehr beliebt, da man die Möglichkeit hat, sich mit den "Großen" im sportlichen Wettstreit zu messen, wobei die zu erwartenden hohen Zuschauereinnahmen natürlich auch dem Kassenwart Freude bereiten. Die Einnahmen werden sogar noch von einem zusätzlichen finanziellen Bonus begleitet, der für Fernseh-Übertragungsrechte gezahlt wird.

Super-Cup

Der Supercup führt im realen Fußball-Leben eher ein Schattendasein, da seine Bedeutung von den Fußballfans bis dato ziemlich ignoriert wird.
Der Sieger des Endspiels, welches übrigens immer im Berliner Olympiastadion ausgetragen wird, trifft im Super-Cup auf den Deutschen Meister der letzten Saison. Dieses Spiel wird noch vor dem Start der eigentlichen Liga-Saison ausgetragen und entfällt natürlich dann, wenn DFB-Pokal und Deutsche Meisterschaft von ein- und derselben Mannschaft gewonnen wurden.

UEFA-Pokal

In der ersten Runde des UEFA-Pokals treten die besten Teams von 32 europäischen Staaten gegeneinander an (mit Ausnahme der Landesmeister und Pokalsieger, die an den beiden folgenden Wettbewerben 4) und 5) teilnehmen). Die Anzahl der Teilnehmer aus dem jeweiligen Land richtet sich nach der Stärke der höchsten Spielklassen in dem Land. Deutschland, England, Italien, Frankreich und Spanien stellen die Maximalzahl von je 4 Teilnehmern.

Die Gegner treffen zweimal aufeinander, wobei das Heimrecht wechselt (Hin- und Rückspiele). Als Gewinner geht der hervor, der die meisten Punkte erzielt hat (normale Regelung: 2 Punkte für einen Sieg, 1 für Unentschieden). Ist die Punktanzahl gleich (z.B. A-B 2:0 im Hinspiel und B-A 3:1 im Rückspiel - jeder hat 2 Punkte), wird die Tordifferenz herangezogen. Ist diese auch gleich, zählen auswärts erzielte Tore doppelt (im Beispiel wäre A also der Sieger). Bei exakt gleicher Punkt- und Torzahl (z.B. A-B 2:0 im Hinspiel und B-A 2:0 im Rückspiel) wird das Rückspiel um 2x15 Minuten verlängert. Hat sich das Resultat dann immer noch nicht geändert, entscheidet das Elfmeterschießen (s.o.).

Pokal der Pokalsieger

Hier treffen die Pokalsieger von 32 europäischen Ländern aufeinander. Wie beim UEFA-Pokal gibt es Hin- und Rückspiele, aus denen der Sieger ermittelt wird.

Landesmeister-Pokal

Automatisch qualifiziert für die Champion´s League sind die Meister der (im Fußball) wichtigsten 8 europäischen Länder. Die Landessieger von 16 weiteren europäischen Ländern spielen die 1. Runde aus (wieder im bekannten Hin-Rückspiel-Modus).
Die Teams, die sich in der ersten Runde durchsetzen konnten, sind nun zusammen mit den 8 gesetzten Vereinen in der Champion´s League vertreten. Diese besteht aus 4 Gruppen à 4 Mannschaften. Wie in einer Mini-Bundesliga spielt hier jeder gegen jeden. Die ersten beiden der 4 Gruppen spielen danach im Viertelfinale über Kreuz gegeneinander (Hin- und Rückspiel). Es bleiben vier Vereine übrig, aus denen sich nach den Halbfinalspielen im gleichen Modus die beiden Endspielgegner herauskristallisieren.

Hat ein- und derselbe Verein die Deutsche Meisterschaft und den DFB-Pokal gewonnen, spielt der Club im höherwertigen Landesmeister-Pokal und sein Endspielgegner im DFB-Pokal rückt an seine Stelle im Pokal der Pokalsieger.

Im UEFA-Pokal gibt es wie in den Runden zuvor auch im Endspiel ein Hinspiel im Stadion von Team A sowie ein Rückspiel auf dem grünen Rund von Team B. Entscheidend ist wieder die Punkte- bzw. Torwertung aus Hin- und Rückspiel. Das Endspiel des Pokal der Pokalsiegers sowie des Landesmeister-Pokals wird dagegen nur einmal auf neutralem Platz durchgeführt.
Die Paarungen der jeweils ersten Runde bzw. die Zusammensetzung der jeweiligen Gruppen wird ausgelost (gilt für den DFB-Pokal und die drei europäischen Pokale). Die Auslosung können Sie ggf. live am Bildschirm mitverfolgen (dazu später mehr).

Hallen-Masters

Seit kurzer Zeit erfreuen sich Hallenturnierer im Fußball wachsender Beliebtheit, lockern sie doch die lange Winterpause mit (oft) technisch hochwertiger Fußballkost auf.
Die offiziellen DFB-Hallenturniermodi setzen sich aus fünf Qualifikations- Hallenturnieren sowie dem daran anschließenden Hallen-Masters-Turnier zusammen. An jedem Turnier nehmen 8 Mannschaften teil - welche, hängt von verschiedenen Faktoren ab. Gespielt wird in zwei 4er-Gruppen (ja, genau: jeder gegen jeden), die ersten beiden spielen über Kreuz gegeneinander, bis die Endspielgegner feststehen.

Für das große Ziel, das Hallen-Masters, sind 3 Vereine automatisch qualifiziert: der Deutsche Meister, der DFB-Pokalsieger sowie der letztjährige Masters-Sieger. Die anderen 5 Teilnehmer sind die Teams, die in den vorherigen Qualifikationsturnieren die meisten Punkte erzielen konnten.

Die Punkteberechnung ist etwas komplizierter:
Punkte werden nur an die ersten vier Mannschaften eines Turniers vergeben. Grundwert ist dabei der Turnierwert einer Mannschaft. Er richtet sich nach der Stärke der Teilnehmer: Bundesligisten werden mit 38-21 Punkten bewertet, 2.-Ligisten mit 20-1, abhängig vom Tabellenplatz. Amateur-Teams haben den Wert 1 Punkt und ausländische Mannschaften - anders als im offiziellen DFB-System - immer 25 Punkte.

Der erste eines Turniers bekommt nun die sechsfache Punktzahl des eben erwähnten Turnierwertes, der zweite die vierfache, der dritte die doppelte und der Turnier-Vierte die einfache Punktzahl zugesprochen.

Weltmeisterschaft (WM)

Alle 4 Jahre findet das größte Fußball-Ereignis der Welt statt: Die Fußball-Weltmeisterschaft.
Sie wird in insgesamt 6 Gruppen à 4 Länderteams ausgespielt, wobei im Unterschied zu der vom Landesmeister-Pokal bekannten Regelung nicht nur die ersten Beiden jeder Gruppe, sondern zusätzlich die vier besten Drittplatzierten das Achtelfinale erreichen. Ab Achtelfinale wird wieder über Kreuz im K.O.-System gespielt. Neben dem Endspiel wird bei der WM auch noch das Spiel um den dritten Platz ausgetragen.

Wichtig ist, daß seit der WM 1994 der Sieger eines WM-Spieles 3 Punkte (englisches System) anstatt der gewohnten 2 Punkte erhält.
Vor die WM-Teilnahme hat der liebe FIFA-Gott (FIFA = intern. Fußballverband) die Qualifikation gesetzt, die bereits im Jahr nach der letzten WM beginnt.
Sind Sie Bundestrainier, müssen Sie die deutsche Mannschaft erfolgreich durch Ihre Qualifikationsgruppe führen. Diese besteht aus 6 Teams, von denen die ersten Beiden an der WM teilnehmen dürfen.

Anders als in der Realität sind Sie NICHT qualifiziert, wenn Sie die letzte WM gewonnen haben (vor allem deshalb nicht, weil sich sonst bei mehreren Mitspielern wechselnde WM-Trainer evtl. für andere Manager qualifizieren würden).

Europameisterschaft (EM)

Die unter *Weltmeisterschaft* gemachten Erläuterungen gelten in ähnlicher Form für die EM.
Unterschiede:
- Die EM besteht nur aus 2 Gruppen à 4 Teams, von denen sich wie in der Champion´s League nur die ersten beiden für das Halbfinale qualifizieren.
- In der Qualifikationsgruppe existieren nur 4 statt 6 Länderteams, von denen nur das bestplatzierte die EM erreicht.

Entsprechend den realen Begebenheiten wird zwischen WM und EM im zweijährigen Rythmus gewechselt, d.h.

1994 WM
1996 EM
1998 WM
2000 EM
usw.

Idee & Konzept:	Werner Krahe & Jens Onnen
Projekt-Koordination:	Mathias Reichert
Programmierung Amiga:	Werner Krahe & Jens Onnen
Programmierung PC:	Ralph Nöske
Grafik:	Celal Kandemiroglu Ramiro Vaca
Cover-Artwork:	Celal Kandemiroglu
Musik Amiga & PC:	Chris Hülsbeck
Texte Handbücher:	Werner Krahe, Jens Onnen, Harald Uenzelmann, Harald Evers und Robert Reischmann
Layout Handbücher:	Marc Wardenga
Testspieler:	Jürgen Krahe, Olaf Ernst, Manfred Schneider, HPW, Carsten Bahnsen uva.

SOFTWARE 2000
Programmiert auf gute Unterhaltung